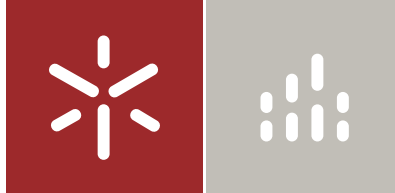


Universidade do Minho
Escola de Arquitectura

Hélder Manuel Miranda Oliveira

Níveis de Arquitectura no Cinema:
Projeções Mentais e Espaciais nos Sonhos de
“Inception”



Universidade do Minho
Escola de Arquitectura

Hélder Manuel Miranda Oliveira

Níveis de Arquitectura no Cinema:
Projeções Mentais e Espaciais nos Sonhos de
“Inception”

Dissertação de Mestrado
Ciclo de Estudos Integrados Conducentes ao
Grau de Mestre em Arquitectura
Cultura Arquitetónica

Trabalho efetuado sob a orientação de
Professor Doutor João Ricardo
Rosmaninho Duarte Silva

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos. Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada. Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.



Atribuição-NãoComercial-SemDerivações

CC BY-NC-ND

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

Dedico este trabalho aos meus pais e irmão, por todo o apoio e carinho.

Ao professor João Rosmaninho, pela confiança, atenção e dedicação.

A todos os amigos que marcaram o meu percurso académico.

Muito Obrigado!

RESUMO

A arquitetura e o cinema têm contribuído, ao longo da história, com inúmeros ensaios visuais, mentais e espaciais. Esta dissertação procura refletir sobre vários níveis e experiências de arquitetura dentro e fora do mundo fictício do cinema. A análise destes níveis cai sobre o pensamento criativo dos arquitetos e dos cineastas e, como tal, todas as suas criações imagéticas serão analisadas segundo a ideia de sonho de Christopher Nolan, no filme “Inception” (2010), o caso de estudo da investigação.

O imaginário de “Inception” é construído em quatro níveis de sonho diferentes, que exploram pensamentos comuns e transversais a diferentes artes, abordados ao longo do trabalho. Cada capítulo da investigação corresponde assim a um nível de sonho do filme, nível este com a sua distinta experiência espacial. Os projetos e maquetas, estudados em cada capítulo, procuram envolver diferentes pensamentos arquitetónicos e enquadramentos cinematográficos trazidos por diferentes autores, em obras anteriores a “Inception”. A análise dos quatro níveis da investigação parte de uma arquitetura de incerteza, instabilidade, terror e memória, reproduzida na escala dos espaços e nas projeções dos espectadores/personagens/habitantes, nos seus medos, vivências e experiências. A ideia de sonho presente em todos os espaços selecionados é, então, defendida como a materialização das sensações mentais e espaciais referentes aos espectadores (de cinema), às personagens (da narrativa) e aos habitantes (de arquitetura). Essas projeções estudadas são vistas como distúrbios ou sentimentos e partem de um imaginário que combina o poder da arquitetura com a ideia de sonho trazida pela ficção. As decisões de todos os criadores, analisadas e defendidas ao longo do trabalho, devem ser vistas com a mesma importância do que as dos arquitetos, com controlo sobre as suas obras e domínio sobre a narrativa dos sonhos que projetam.

Por fim, supondo que o cinema, como narrativa sensorial e espacial, é totalmente inseparável da arquitetura, será ainda criada uma experiência audiovisual como conclusão das ideias estudadas ao longo da investigação.

ABSTRACT

Architecture and cinema have contributed, throughout history, with many visual, mental and spatial essays. This dissertation seeks to reflect on various levels and experiences of architecture in and outside the fictional world of cinema. The analysis of these levels falls on the creative thinking of architects and filmmakers and, as such, all of their imagery creations will be analyzed according to Christopher Nolan's dream idea, in the film "Inception" (2010), the case study of the investigation.

The "Inception" imaginary is built on four different dream levels, which explore common and transversal thoughts to different arts, addressed throughout the work. Each chapter of the investigation thus corresponds to a dream level in the film, this level with its distinct spatial experience. The projects and models, studied in each chapter, seek to involve different architectural thoughts and cinematographic framing brought by different authors, in works prior to "Inception". The analysis of the four levels of the investigation starts from an architecture of uncertainty, instability, terror and memory, reproduced in the scale of the spaces and in the projections of the spectators/ characters/ inhabitants, in their fears, experiences and experiences. The idea of a dream present in all the selected spaces is then defended as the materialization of the mental and spatial sensations referring to the spectators (of cinema), the characters (of the narrative) and the inhabitants (of architecture). These studied projections are disturbances or feelings and start from an imaginary that combines the power of architecture with the dream idea brought by fiction. The decisions of all creators, analyzed and defended throughout the work, must be seen with the same importance as those of architects, with control over their works and mastery over the narrative of the dreams they project.

Finally, assuming that cinema, as a sensorial and spatial narrative, is totally inseparable from architecture, an audiovisual experience will also be created as a conclusion of the ideas studied throughout the investigation.

	ÍNDICE
Introdução	8
Nível 0	
Realidade, sonho e representação	16
Grandes Planos	20
Projeções Mentais	27
Nível 1 - Paradoxo	
Reconhecimento do imaginário	32
Plano Médio	36
Esquizofrenia	43
Nível 2 - Corpo	
Desafios da exploração	48
Plano em Movimento	52
Vertigem	57
Nível 3 - Labirinto	
(Des)equilíbrio da criação	62
Plano de Conjunto	64
Claustrofobia	71
Nível 4 - Limbo	
Declínio e destruição	76
Plano Geral	80
Nostalgia	87
Conclusão	91
Referências	96

ÍNDICE DE FIGURAS

Introdução

Figura 1 – Secção do autor inspirada em Inception;

Nível 0

Figura 2 – Excerto em fotograma de Interstellar (2014) - [02.22.45];

Figuras 3-10 – Fotogramas Inception (2010);

Figura 11 – Fotograma Insomnia (2002);

Figura 12 – Fotograma Memento (2000);

Figura 13 – Fotograma Following (1998);

Figura 14 – Fotograma The Dark Knight (2008);

Figuras 15 e 16 – Fotogramas Dunkirk (2017);

Figura 17 – Fotograma The Dark Knight Rises (2012);

Figura 18 – Fotograma Interstellar (2014);

Figura 19 – Fotograma Tenet (2020);

Figura 20 – Fotograma The Prestige (2006);

Figuras 21-22 – Desenhos de Guy Hendrix Dyas (2009) - diretor de arte de Inception;

Nível 1

Figura 23 – Excerto em fotograma de Inception (2010) - [00.32.20];

Figuras 24-31 – Fotogramas de Inception (2010);

Figuras 32-41 – Fotogramas Das Cabinet des Dr. Caligari (1920);

Figura 42 – Litografia Relativity de M.C. Escher (1953);

Figura 43 – Litografia Up and Down de M.C. Escher (1947);

Nível 2

- Figura 44 – Excerto em fotograma de Inception (2010) - [01.39.04];
- Figuras 45-50 – Fotogramas Inception (2010);
- Figuras 51-58 – Fotogramas Vertigo (1958);
- Figura 59 – Página 1 da banda desenhada The Black Incal (1981);
- Figura 60 – Páginas 32 e 33 da banda desenhada The Black Incal (1981);

Nível 3

- Figura 61 – Excerto em fotograma de Inception (2010) - [01.42.05];
- Figuras 62-65 – Fotogramas Inception (2010);
- Figuras 66-75 – Fotogramas de The Shining (1980);
- Figura 76 – Gravura Carceri de Giovanni Battista Piranesi, 1761.
- Figura 77 – Gravura Carceri de Giovanni Battista Piranesi, segunda fase da obra;

Nível 4

- Figura 78 – Excerto em fotograma de Inception (2010) - [01.57.06];
- Figuras 79-84 – Fotogramas Inception (2010);
- Figuras 85-94 – Fotogramas Dark City (1998);
- Figura 95 – Desenho World Craft de Bjarke Ingels (2015);
- Figura 96 – Desenho World Craft de Bjarke Ingels (2015).

INTRODUÇÃO

Ao longo dos tempos a imagem surgiu com um importante papel na arquitetura e no cinema, tanto na concepção das suas narrativas como no desenho das suas várias dimensões. Da força desta imagem emerge a possibilidade de “engendrar o sonho e a ficção”¹. O conceito de imagem, para nós, retrata uma possível representação da realidade, sendo esta manipulada, imaginada ou até sonhada. A interpretação da imagem trazida pelo cinema e pela arquitetura vem condicionada pelo espaço, desenhado por outros, com capacidade e conhecimento para o fazerem.

Arquitetos e cineastas desenvolvem novas realidades, espaços que orientam e organizam o subconsciente dos habitantes, das personagens e dos espectadores. Acreditamos que a mente humana é assim alvo de uma exploração de representações. A fácil comunicação da imagem de cinema e de arquitetura abre portas para novos mundos, novas interpretações e novas sensações. Consideramos que este imaginário criado simboliza assim um sonho partilhado por todos, um sonho criado pelo arquiteto/realizador.

A ideia de imagem ergue-se, neste trabalho, como metáfora de um sonho desenvolvido pela imaginação e organizado segundo um método, o mesmo utilizado para criar cinema e arquitetura. Nesse sentido, acreditamos que a mente humana fechada nela própria e descodificadora de espaços imaginários gera diferentes projeções e narrativas. Supomos então que a concepção de novas imagens acontece na procura de uma ideia “resiliente”, materializada através das sensações que gera, tanto no espectador de cinema como no habitante da arquitetura. Se o arquiteto pode ser criador da imagem, também pode ser criador e destruidor do sonho. Para ele é normal o fascínio que o sonho pode trazer, tendo em conta o seu potencial criativo e imaginativo. Com o cinema, por exemplo, o arquiteto pode também reviver e recriar construções há muito desaparecidas ou ainda por existir.

CASO DE ESTUDO

Da temática de sonho como ferramenta de cinema e de arquitetura, tanto na construção da narrativa como na concretização dos cenários, surge, como caso de estudo, a longa-metragem “Inception”² (2010). Ao criar diferentes realidades para os espectadores, “Inception” procura entender a escala dos espaços que a mente pode criar, seja no imaginário do filme, seja no desenho dos seus cenários ou até na organização das sequências. Na narrativa os arquitetos desenham espaços para cenário de uma missão, dentro do mundo dos sonhos, onde todo o espaço é manipulado e facilitador de uma realidade imaginária. Estes sonhos são organizados em diferentes camadas de imaginação, em diferentes níveis de criação. As emoções, recordações e sensibilidades tornam estes sonhos identificáveis. Através da exploração das diferentes projeções de “Inception”, sobretudo mentais e espaciais, são abertas novas possibilidades. Nós achamos que as ideias de pensamento, criação, simulação e concretização confrontam a conhecida realidade com a ficção abordada no filme. Em “Inception”, os arquitetos usam o desenho e as maquetas para projetarem a arquitetura da mente. Christopher Nolan usa essas mesmas ferramentas para concretizar o filme.

A investigação surge então com preocupações de ordem imagética e, como tal, pretende observar e categorizar, por nível, uma hipótese/possibilidade de espaço. As premissas são as mesmas de “Inception”, no sentido em que os sonhos dentro dos sonhos constituem camadas, escalas de tempo e espaço, pensamentos e sensações, que se complementam e intercalam gradualmente. Esses níveis correspondem às diferentes fases de criação e formação de um espaço e do seu efeito perante os ocupantes. Daí decidimos corresponder os diferentes capítulos da investigação aos quatro níveis de sonho de “Inception”.

1 – JOLY, Martine - Introdução à Análise da Imagem. 2008. p. 142;

2 – Cujo título em português é “A Origem”.

OBJETIVOS

- Ao longo da investigação procuramos desmistificar e simplificar a ideia de sonho em “Inception”;
- Procuramos uma lógica geral e equilibrada entre níveis, apesar destes conterem desequilíbrios temporais e espaciais. Como tal, em cada um dos níveis, é apresentado um diferente enquadramento cinematográfico que ambiciona uma leitura sequencial e progressiva do trabalho;
- Enfatizamos o papel do realizador e reconhecemo-lo como arquiteto;
- De igual modo, propomos que um arquiteto assuma um ponto de vista de realizador, na medida em que considere os diferentes planos e propósitos dos espaços, usando as suas narrativas para mais bem desenvolver e explicar a sua obra;
- Em cada nível procuramos ainda retratar um modo em que o arquiteto pode olhar e analisar os diferentes filmes apresentados;
- Procuramos enaltecer o papel de diferentes artes visuais na conceção do pensamento e do raciocínio arquitetónicos, seja no desenho de projeto, na construção de obras ou no entendimento de uma utopia;
- De um ponto de vista multidisciplinar, há o objetivo de realçar o importante papel da ciência para compreender as reações do corpo e da mente perante o espaço ficcional. O entendimento destes espaços é indispensável para estudar sensações e sensibilidades humanas (tema abordado no final de cada nível/capítulo);
- Temos ainda como último objetivo a concretização de um objeto audiovisual, uma curta-metragem, objeto esse que procura sintetizar a temática abordada ao longo da investigação escrita (de um ponto de vista mais pessoal e experimental).

METODOLOGIA

Os níveis da investigação surgem como diferentes atos de um filme e organizam o índice que estrutura o trabalho. Existe, tanto no filme como na investigação, uma necessidade de abordar vários planos e pontos de vista espaciais e, com estes enquadramentos (do grande plano ao plano geral), procuramos analisar diferentes ideias, escalas e ferramentas essenciais à arquitetura e ao cinema.

Aos diferentes níveis de sonhos de “Inception” fazemos corresponder diferentes espaços, com particulares versões, visões e apropriações arquitetônicas. Já o argumento explica a arquitetura a partir da criação de utopias imaginárias. Como tal é utilizada também, para estrutura do trabalho, uma das experiências utópicas de John B. Calhoun³, da qual resultaram quatro níveis: reconhecimento, exploração, equilíbrio e declínio (primeiros sub-capítulos de cada nível).

O nível 0 representa a realidade que serve de entrada aos sonhos de “Inception” e faz uma introdução aos restantes quatro níveis de sonho (e que se prolongarão ao longo trabalho gráfico e escrito). Nesse nível será ainda apresentada a obra de Christopher Nolan e as suas ideias de arquitetura.

Os outros quatro níveis representam etapas díspares de tempo e espaço, onde a escala arquitetônica aumenta gradualmente, do primeiro até ao quarto nível (estes correspondem aos sonhos dentro de outros sonhos). Na narrativa as personagens precisam de estar a dormir para depois, dentro do respetivo sonho, poderem adormecer e assim alcançarem o nível e o sonho seguintes. De igual modo o leitor deve ler a investigação seguindo a lógica sequencial dos níveis.

Para as personagens, a perceção temporal nos sonhos de “Inception” multiplica-se vinte vezes por cada nível. O “limbo” representa a última camada de sonho, o espaço infinito de criação, o subconsciente dos sonhadores. É neste estudo de subconsciente que apresentamos, em cada nível, o reconhecimento de um outro filme e de um novo exemplo arquitetónico, projeto ou desenho este que materializa as ideias por cada nível defendidas e que pode nunca vir a ser tangível ou concretizável.

3 – Investigador de biologia norte-americano (1917 - 1995) que desenvolveu, ao longo de muitos anos, experiências onde procurava prever a extinção humana. O conceito era criar uma utopia, um local perfeito para ratos, com comida infinita e condições de vida e procriação ideais.

ORGANIZAÇÃO DA INVESTIGAÇÃO

Cada nível da investigação está dividido em três partes (a+b+c). No subcapítulo (a) são estudadas sequências específicas de “Inception”. Estas sequências são apresentadas graficamente através de fotogramas montando uma outra continuidade entre as páginas. Estas imagens surgem com localizações temporais variadas (ao longo do filme) dependendo do tema a aprofundar em cada sonho. A percepção e a apresentação do espaço mudam conforme a lente e o filtro. No segundo subcapítulo (b) são abordados diferentes olhares, diferentes planos no cinema (do grande plano ao plano geral), com a análise de um filme anterior a “Inception” e de outro autor (com a exceção do nível 0). Neste subcapítulo é analisado o espaço do filme, dentro e fora do seu imaginário (narrativa e produção). No último subcapítulo (c) o espectador, anteriormente abordado (a+b) transforma-se no ocupante da arquitetura, com a referência a projetos e desenhos de caráter arquitetônico que suportam as sensações e distúrbios estudados.

As capas de cada nível, que aparecem sempre na página à esquerda, fazem um recorte vertical de um fotograma horizontal de “Inception” (com exceção do nível 0) e estabelecem visualmente o tema de cada capítulo, o seu centro e foco espacial. As citações, trazidas junto às capas, permitem um modo opcional de ler a investigação e introduzem os temas dos diferentes níveis.

Os diferentes filmes apresentados (b) correspondem a uma sucessão gradual, marcada por diferentes momentos na história do cinema e da arquitetura no século XX. Os filmes utilizados provêm de diferentes autorias e contextos e vêm analisados seguindo a ilusão cinematográfica e arquitetônica que se parece reproduzir nos planos de “Inception”. A análise destes filmes complementa então os planos e muitas das ideias utilizadas por Christopher Nolan, realizador, argumentista e produtor de “Inception”.

Para cada um dos filmes, que devem ser assistidos antes da leitura do trabalho, foi escrita uma pequena sinopse, em anexo, que pode ser lida também em paralelo com a investigação. Nos anexos surgem também fotografias de produção dos filmes referenciados, fotografias nossas inspiradas nos temas de cada nível e fotografias de produção da curta-metragem final.

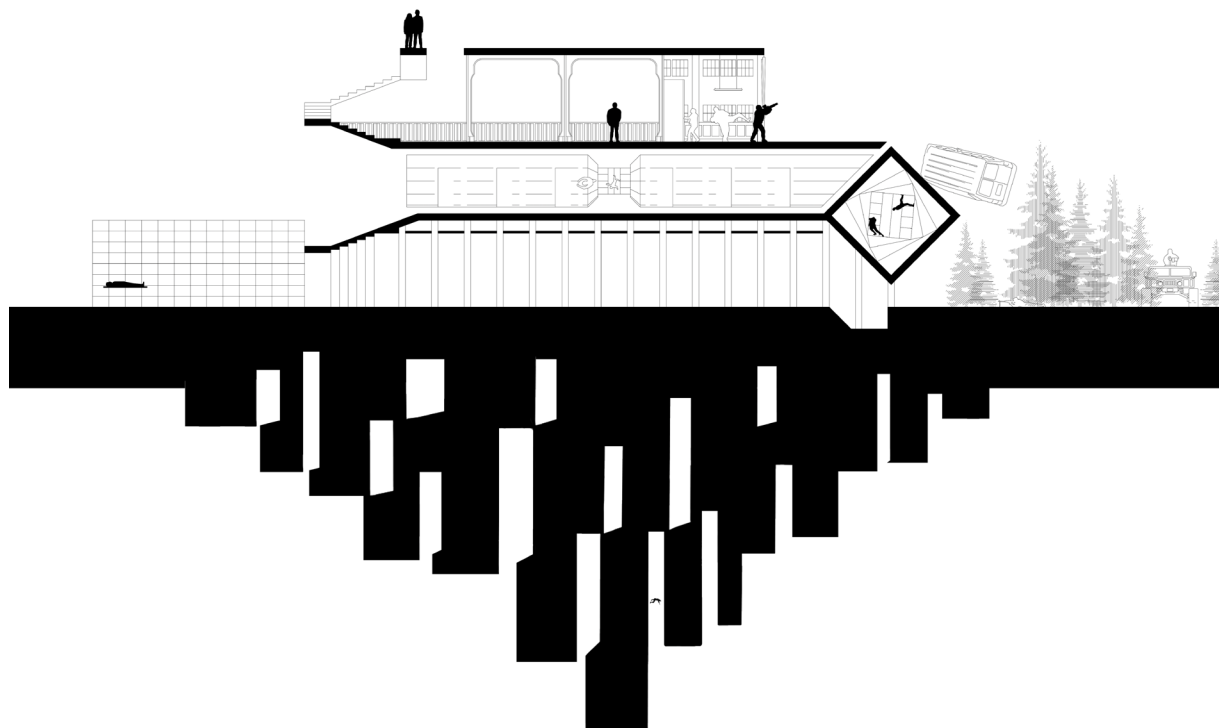


Figura 1



NÍVEL 0

“I wanted to deal with the world of dreams, and I realized that I really had to offer the audience a more emotional narrative, something that represents the emotional world of somebody’s mind (...) I also wanted the dreams in Inception to reflect the infinite potential of the human mind (...) The film is about architects, builders, people who would have the mental capacity to construct large-scale worlds(...) the important thing in Inception is the mental process. What the dream-share technology enables them to do is remove physicality from that process. It’s about pure creation. That’s why it’s a film about architects rather than soldiers”

Christopher Nolan [2010]

“Nolan claims that the most significant illusions in films are not the deceptions practiced by the characters within the narrative, but by the cinematic illusion itself. In order to maintain that very illusion, Nolan can only make this claim through other kinds of illusionists: magicians, con-artists and dreamers”

Jonathan R. Olson [2015]

“Cinematic architecture evokes and sustains specific mental states; (...) is an architecture of terror, anguish, suspense, boredom, alienation, melancholy, happiness or ecstasy, depending on the essence if the particular cinematic narrative and the director’s intention. Space and architectural imagery are the amplifiers of specific emotions (...) Architecture exists, like cinema, in the dimension of time and movement. One conceives and reads a building in terms of sequences. To erect a building is to predict and seek effects of contrast and linkage through which one passes... In the continuous shot/sequence that a building is, the architect works with cuts and edits, framings and openings”

Juhani Pallasmaa [2007]



Figura 3 - [00.25.42]



Figura 4 - [00.37.47]

REALIDADE, SONHO E REPRESENTAÇÃO

O desenho do arquiteto/realizador é utilizado como ponto de partida para a criação de vários projetos e narrativas, apresentados como algo prévio, algo ainda por ser experimentado pelo habitante/espectador. A **representação** do espaço arquitetônico remete para um lugar imaginário que já terá sido pensado e experienciado e, de algum modo, perfeito. Desta necessidade de estabelecer limites surge a dicotomia entre realidade e ficção, a procura de entender o imaginário sonhado em comparação com a realidade concretizada. Nós acreditamos que falar de real implica falar de ficção e “que, para definir-se, dele se distingue ou tenta distinguir”⁴.

A própria percepção do mundo parece ser feita a partir de imagens, numa relação entre mente e matéria, que Georg Simmel esclarece como uma “categoria metafísica”⁵. A imagem não procura repetir o passado, antes planeia ser expressão de uma ideia mental, de um conceito, de uma essência e de um desejo (para nós, os quatro níveis da investigação). Tal como a arquitetura, “a ficção procura convencer, pode ir buscar seres e acontecimentos conhecidos como reais e misturá-los com seres e acontecimentos criados pela ficção”⁶ e nós compreendemos que usar arquitetura real como base para a construção de um **imaginário** lhe gera uma aparente mas falsa realidade.

Arnold Hauser descreve o cinema como “a única forma de arte que toma posse de consideráveis fragmentos inalterados da realidade; interpreta-os, evidentemente, mas a interpretação permanece fotográfica”⁷. A imagem cinematográfica, tal como a arquitetônica, é entendida como uma impressão mental, uma descrição visual, uma narrativa gráfica, um sonho ou até uma metáfora. É como se tratasse de uma topografia de um outro mundo onde as imagens se tornam alvo da mente de cada espectador. Acreditando que o cinema vive das imagens arquitetônicas, atribuímos-lhe vários significados. Se a uma só imagem são atribuídas incontáveis interpretações, dependendo sempre da receção à época, então esta também sofrerá pela sua imaterialidade, fruto da sua descontextualização, sobreposição e ilusão.

O filme “Inception” é desenvolvido na dúvida entre a realidade e a sua **destruição**, na



Figura 5 - [00.13.41]

Figura 6 - [00.01.18]

representação de um sonho, o mesmo que leva o espectador de dimensão em dimensão. Nolan afirma que “Inception” surgiu do seu interesse na natureza dos sonhos⁸, na ideia em que, enquanto sonha, o sonhador usa a mente para criar e experienciar em simultâneo, sem dar conta que o faz.

Numa primeira fase da investigação será estudado o conflito entre percepções da realidade e sonho. Se a realidade parece um sonho, um sonho também parece a realidade. Em “Inception”, a distinção entre sonho e realidade é praticamente imperceptível e muito subtil, assim como em todos os filmes analisados ao longo da investigação. Numa das primeiras cenas de “Inception”, quando a personagem Cobb está a tentar extrair uma informação de Saito e o atira para o chão, para cima duma carpete (figura 5), Saito nota logo que esta versão da sua carpete não é de lã e sim de poliéster, o que faz com que ele saiba que está a sonhar. O que distingue o sonho da realidade, neste momento, não é necessariamente uma linha metafórica mas sim a matéria dos sonhos, palpável e tangível, que é constantemente materializada a partir da realidade que o sonho tenta replicar. Poder-se-á assumir que é apenas um erro do arquiteto ao projetar o sonho, pois a partir do momento em que a personagem Saito nota que está a sonhar, a ilusão quebra tanto para a personagem como para o espetador.

Apesar de acreditarmos que a arquitetura é construída num mundo organizado e geométrico, deparamos que é na experiência do espaço ficcional que se transcende as regras. Andrei Tarkovski divide a **representação** do cinema em dois tipos, a que procura “imitar o mundo” e a que o integra para “criar o seu próprio mundo”⁹. Em “Inception” todo o espaço criado explora o mundo subconsciente, organizado independentemente dos limites reais. A sua arquitetura surge como uma combinação da realidade com o sonho, do espaço externo e tangível com o espaço mental, desprendido dos cânones reais. Compreendemos que, na arquitetura, a imagem de sonho é assim trazida pelo campo da experiência do arquiteto para o habitante, refletindo o caráter efêmero da sua intensão e do seu pensamento.

Em “Inception”, Nolan procura narrar uma missão usando o mundo progressivo e paradoxal

4 – MONTEIRO, Paulo Filipe - As Imagens da Imagem. 2012. p.71;

5 – SIMMEL, Georg - El Individuo y la Libertad: Ensayos de Crítica de la Cultura. 1986. p. 202;

6 – MONTEIRO, Paulo Filipe - idem. p. 73;

7 – HAUSER, Arnold - Teorias da Arte. 2005. p.402;

8 – NOLAN, Christopher [dir]. - Inception: Jump Right Into the Action. 2010. [documentário]. min. 00.00.33;

9 – TARKOVSKI, Andrei - Andrei Tarkovsky: Interviews. 2006. p.76.



Figura 7 - [00.39.03]



Figura 8 - [00.16.02]

dos sonhos como cenário. Neste filme, tudo advém da emoção e das sensações trazidas pelo espaço. O filme é conduzido pelo protagonista, na medida em que os sonhos parecem sempre corresponder à sua realidade **esquizofrênica**. O protagonista “Dom Cobb [interpretado por Leonardo DiCaprio] cria labirintos elaborados nas camadas subconscientes de sua mente, bem como nas dos seus alvos e colegas”¹⁰. O espaço torna-se mais importante que a ação e, por isso, Nolan procura produzir espaços mais simples e perceptíveis, em vez de tentar recriar espaços abstratos e/ou de caráter mais místico, normalmente associados a sonhos. Em vez de criar uma transição irreal e vertiginosa de sonho para sonho, o realizador faz com que pareçam a realidade, manipulada como maquetas à escala real. Exemplo disso acontece quando, curiosamente, na aparente realidade da narrativa do filme, as paredes se parecem fechar esmagando Cobb, numa das suas fugas (figura 7). Nolan constrói cenários em estúdio e em locais reais para filmar os espaços sonhados do filme, conseguindo com isso gerar sensações, que perderiam tangibilidade e impacto se fossem feitas com efeitos especiais. Com esta exploração, acreditamos que o filme se torna mais imersivo. O objetivo de Nolan foi sempre esse, tornar o espaço palpável, criando uma maior sensação de autenticidade e uma maior aproximação ao **imaginário** do sonho.

Os objetos são também utilizados para complementar as ideias trazidas pelos espaços. Serve de exemplo o *totem*¹¹ do protagonista Cobb, utilizado para distinguir a realidade do sonho. Só a gravidade do objeto o torna real. Por outro lado, quando este gira infinitamente (figura 8) torna-se alucinação. O *totem* surge também como símbolo de fé. Segundo Mark Fisher¹², o *totem* deve ser visto como referente ao nível máximo da realidade, enquanto a personagem Mal, a mulher de Cobb, pertence ao nível mais profundo de sonho (ao limbo) e ambos podem, na verdade, pertencer ao imaginário de Cobb. A Mal imaginada por Cobb procura constantemente intrometer-se dentro dos vários sonhos que Cobb explora ao longo do filme. Mal combina assim dois papéis que costumam estar separados nos filmes de Nolan: ela é, ao mesmo tempo, a antagonista (e a sua dupla versão); e o objeto de luto.

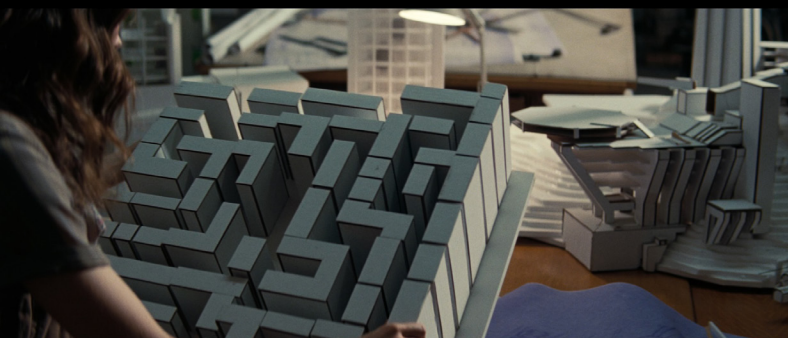


Figura 9 - [00.49.12]



Figura 10 - [00.01.32]

Em “Inception”, os quatro diferentes níveis de sonho aparecem com estruturas diferentes. Apesar de seguirem uma hierarquia aparentemente lógica e inteligível podem ser totalmente dissimulados pela mente labiríntica do protagonista. Warren Buckland faz uma interessante comparação entre o imaginário labiríntico de “Inception” e a lógica estrutural de um videogame, afirmando que as cenas iniciais do filme, quando as personagens tentam roubar os segredos da personagem Saito, remetem para “um nível de introdução de um jogo, onde são dadas as regras e onde se mostra como jogar (...). [Acontece que] este tutorial é repetido quando Ariadne [a nova arquiteta da equipa] entra no primeiro sonho (em Paris) com Cobb, onde ele explica as regras do jogo enquanto ela aprende a manipular o ambiente”¹³. Buckland afirma ainda que a lógica de jogo parte dos diferentes níveis através da: “repetição serializada da ação; punição imediata quando se quebram as regras do jogo; importância da estratégia e das táticas; harmonia do jogo e aumento do seu ritmo (tornando-se mais difícil e com maiores riscos); pertinência na construção do ambiente (labirintos criados por Ariadne, numa mistura de espaços abertos e fechados); finalização no *limbo* (o equivalente a um jogo de mundo aberto)”¹⁴. Por outro lado, James Meek também defende que a construção de “Inception” pertence a “uma sociedade de videogames [e] se substituirmos a palavra “videogame” por “sonho” o filme ainda fará sentido”¹⁵.

A loucura da personagem Cobb está representada na confusão do espaço sonhado. Para Fisher, “Inception” parece apontar outra tristeza em Cobb para além das apresentadas¹⁶. Daí acreditarmos que, nesta investigação, surge a necessidade de procurar uma análise do subconsciente das várias personagens dos filmes apresentados (os seus medos, condições ou fobias), para melhor compreender o imaginário da personagem Cobb.

10 – PERDIGAO, Lisa K. - “‘The dream has become their reality’: Infinite Regression in Christopher Nolan’s Memento and Inception” in Jacqueline Furby; Stuart Joy - The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible. 2015. p.120;

11 – Representa um animal, planta ou objeto que protege e guia um grupo, sendo símbolo de união social e espiritual. Em “Inception” é visto como um objeto único e pessoal de cada personagem que permite distinguir entre sonho e realidade. Cada personagem conhece a imperfeição do seu totem e, por isso, este não pode ser duplicado noutra sonho;

12 – FISHER, Mark - The Lost Unconscious: Delusions and Dreams in Inception. 2011. p.42;

13 – BUCKLAND, Warren - “Inception’s Video Game Logic” in Jacqueline Furby; Stuart Joy - op. cit. p.194;

14 – Idem. p.197;

15 – MEEK, James - Calling on the audience to live the dream. 2010. [artigo digital];

16 – FISHER, Mark - idem.



Figura 11 - [00.33.23]



Figura 12 - [00.16.48]

GRANDES PLANOS

Nascido em Londres, no ano de 1970, Christopher Edward Nolan não tem formação ou educação acadêmica em cinema ou arquitetura. Inspira-se em referências do cinema e da arte, reconhecendo o valor do uso e recurso da experimentação, seja através do material técnico usado no controlo da luz e no enquadramento da fotografia, como também da composição dos décors. Tal como um arquiteto, Nolan usa o desenho e a maquete para transformar e projetar o seu pensamento. Reconhecemos que a experiência trazida da sua arquitetura é pessoal mas não intransmissível. As imagens trazidas pela obra de Nolan implicam reconstruções e interpretações por parte do espectador. Algumas destas necessitam até de um retorno mental, voltando à “origem” das suas ideias, para uma melhor ou mais aproximada compreensão das mesmas.

Na composição espacial da cena, o realizador afirma que é importante “saber reconhecer o olhar da câmara no espaço em que esta filma”¹⁷, saber posicionar a câmara através da visão obtida pela sua lente. Nolan procura estabelecer uma ligação entre a forma e o conteúdo da imagem, um contacto físico e direto com os espaços, construindo, a partir daí, o melhor enquadramento. Procura sempre definir os seus planos através do visor ótico da câmara e não através de um monitor digital. A visão tridimensional captada pela lente da câmara é só depois transformada em imagem bidimensional (filme). A partir daí escolhe o enquadramento de acordo com a sua ideia, com o seu ponto de vista. Apesar de usar lentes de *zoom*¹⁸ em algumas das suas filmagens, Nolan afirma preferir lentes com distância focal fixa por exigirem o movimento da câmara pelo espaço¹⁹ recriando assim o seu ponto de vista real. Nolan procura captar a perspetiva visual e emocional das personagens, desenvolvendo assim as diferentes narrativas. Com o uso de **grandes planos**, Nolan reproduz os vários distúrbios das personagens. Servem de exemplo os grandes planos da personagem Will Dormer (figura 11) interpretada por Al Pacino em “Insomnia” (2002) ou da personagem Leonard (figura 12) interpretada por Guy Pearce em “Memento” (2000). As inserções dos grandes planos trazem ideias simples e rápidas de produzir, sintetizando e detalhando assim, os



Figura 13 - [00.08.35]



Figura 14 - [01.47.37]

vários pontos fulcrais das narrativas. A escolha destes planos simboliza um olhar para diferentes focos temáticos abordados ao longo da investigação. Decidimos então apresentar pequenos detalhes dos diferentes filmes de Nolan para sintetizar os seus grandes planos.

“Following” (1998), a primeira longa metragem de Nolan marcou a necessidade de testar novas técnicas, evitando possíveis distrações criadas pelo fraco equipamento. No início da sua carreira produziu curtas-metragens, fotografadas em película a preto e branco, onde procurava um certo estilo expressionista, segundo o próprio²⁰. O foco dos seus filmes parte da recriação de sensações das personagens, trazendo o **grande plano** das suas experiências. Acreditamos que é através das sensações, dimensões e movimentos que os espaços ganham importância na concretização de um filme. Durante a sua carreira, Nolan defendeu sempre o uso de película em relação ao digital, tanto na filmagem como na exibição. Para ele, a virtude de filmar em película está na capacidade de “trazer ao espectador uma experiência imersiva”²¹, aliada a uma qualidade técnica e dimensão de imagem superiores. Nolan afirma que utiliza a película como principal ferramenta de produção e reprodução de ideias²². De certo modo, o uso da película representa, para si, um retorno às origens, como um esboço o é para um arquiteto, um desenho que detém as ideias e intenções primárias, contrariando o desenho digital demasiado figurativo.

Nolan transforma as suas ideias, através do desenho, em ferramenta física de criação. Das suas ideias e através de um recurso diminuto ao CGI (“computer generated imagery”) completa os espaços e as maquetas concebidas, por vezes, à escala real. Como realizador constrói novos mundos, tentando filmar o máximo possível com a câmara. Em “Interstellar” (2014) o autor praticamente não usa “green screen”²³ nas suas filmagens. Neste filme, Nolan desenvolve uma **representação** física do tempo, criando e repetindo o quarto da filha do protagonista em vários momentos da história (figura 2). Nolan cria uma representação ficcional de uma quarta dimensão, onde a escala, posição e movimento de um corpo obedecem sempre a uma linha temporal, mesmo que distorcida e não visível a olho nu. O exemplo

17 – NOLAN, Christopher [dir.]. - VICE and the Criterion Collection Present: Christopher Nolan on ‘Following’. 2014. [entrevista];

18 – Lentes que permitem variar a distância focal, ou seja, possibilitam um enquadramento variável em relação ao objeto focado, sem afastamento ou aproximação reais da câmara;

19 – NOLAN, Christopher [dir.]. - idem;

20 – NOLAN, Christopher [dir.]. - idem;

21 – Idem;

22 – Idem;

23 – Fundo ou plano verde construído nos cenários com o objetivo de ser substituído, em pós-produção, por outras imagens.



Figura 15 - [00.00.59]



Figura 16 - [00.07.14]

da escala do homem em relação ao universo de “Interstellar” contrasta com a escala **claustrofóbica** dos soldados na praia de “Dunkirk” (2017), onde é criado um forte desequilíbrio das personagens em relação aos elementos naturais (ar, terra, água e fogo).

Em “Interstellar” o tempo varia entre a Terra e os planetas que as personagens astronautas procuram explorar: uma hora num dos planetas descobertos corresponde a sete anos na terra. Deste **desequilíbrio** temporal e da ideia de um futuro que tenta comunicar com o presente surge o filme mais recente de Nolan, “Tenet” (2020). O Protagonista, nome atribuído à personagem principal (interpretada por John David Washington), parte numa missão de espionagem para impedir a terceira guerra mundial. Guerra essa mostrada através do futuro, pela inversão do tempo, onde os seus destroços aparecem no presente. Na verdade, não aparecem só objetos invertidos mas também surgem pessoas, por vezes iluminadas pelas cores azul e vermelho, o que permite identificar quem está invertido e quem não está (figura 19). A arquitetura da obra de Nolan manifesta-se pelo controlo que este detém, como “arquiteto, [no] trabalho do espaço, forma, luz, equilíbrio, cor, movimento e expressão da geografia e profundidade do espaço”²⁴.

Os **grandes planos** podem, muito facilmente, transformar-se em planos gerais. Nolan usa as texturas e cores do quotidiano (cinzentas e melancólicas) para detalhar realidades novas mas familiares. Os panoramas no estabelecimento da cidade Gotham, na trilogia de “Batman” (2005-2012), mostram o que parecem ser as cidades de New York e Chicago noutros mundos. Gotham é, assim, desligada de qualquer contexto, e, como tal, desenvolve uma realidade mais negra e decadente. Ao invés, os planos picados e contrapicados do poço em “The Dark Knight Rises” (figura 17) mostram o espaço como prisão física e mental do protagonista.

Nolan é especialista em criar puzzles que não podem ser resolvidos e, como tal, procura trazer sempre a ideia de enigma temporal e labiríntico à sua obra. Tanto o protagonista de “Inception” como



Figura 17 - [01.56.35]



Figura 18 - [02.25.26]

o de “Memento” acabam por “transformar as suas realidades em mundos sonhados”²⁵. O objetivo de Nolan é trazer o espectador de cinema, ocupante da sua arquitetura, para dentro destes labirintos e fazer com que estes sigam as personagens pelos caminhos errados, pelos becos sem saída, sobretudo em “Memento”. A estrutura confusa deste filme, por exemplo, parte de um ponto de vista geométrico e matemático. A sua cronologia não é linear, dada a condição mental do protagonista. As sequências a preto e branco seguem uma sequência natural, enquanto aquelas a cores retratam a narrativa do fim para o início. O final do filme corresponde pois ao encontro dessas duas linhas temporais distintas, unidas pela montagem alternada das diferentes sequências em complemento. A maneira com que Nolan manipula o tempo em “Tenet” remete para as ideias de **representação** intemporal e ilimitada dos espaços de “Memento”. Ambos exploram a inversão do tempo para desenvolverem a narrativa. Com efeito, o **grande plano** da tatuagem invertida no peito da personagem Leonard (figura 12) parece refletir a ideia de palíndromo de “Tenet”. O quadrado de Sator, descoberto em várias ruínas romanas, é composto por cinco palavras em latim, *SATOR, AREPO, TENET, OPERA, ROTAS*, aos quais, em conjunto, formam um palíndromo que se inverte e repete em todas as direções. Todas estas palavras foram utilizadas na narrativa e na escolha dos espaços do filme “Tenet”. Nolan cria sempre a mesma lógica de elementos - herói traumatizado e o seu antagonista, objetos simbólicos e ideias de manipulação relacionadas com tempo e espaço. Por sinal, o ciclo indefinido e interminável do protagonista de “Memento” e de “Tenet” relembra o final incerto do protagonista de “Inception”.

A narrativa de “Insomnia”, noutro sentido, retrata uma realidade oposta à de “Inception”, pela incapacidade do protagonista de dormir. Neste filme, é a falta de sono que retira aos poucos a noção da realidade à personagem. De resto, em “The Prestige” (2006), como em “Insomnia”, o protagonista não entende sequer os seus impulsos, ou as motivações que causaram a morte de outras personagens. Nestes dois exemplos a falta de perceção da realidade é trazida na forma de um sonho acordado.

24 – O’HERLIHY, Lorcan - “Architecture and Film” in Maggie Toy (ed.). - Architecture & Film. 1994. p.91;

25 – PERDIGAO, Lisa K. - op. cit. p.122.



Figura 19 - [01.23.05]



Figura 20 - [00.23.48]

“The Prestige”, tal como “Inception”, convoca muitos elementos dos filmes mais antigos de Nolan, adicionando novos conceitos: “ilusões mecânicas, confidências e sonhos partilhados - estes são alegorias do cinema em geral e sobretudo da prática cinematográfica de Nolan”²⁶. O filme “The Prestige” explica um truque de magia em três atos (“the pledge”, “the turn” e “the prestige”), três momentos ou níveis que relembram a estrutura de uma narrativa (introdução, desenvolvimento e conclusão) ou a sequência dos diferentes de sonhos de “Inception”.

Aceitamos que, tal como sugere Lev Kulechov, “um plano não significa nada por si mesmo”²⁷ e é a sua associação com outros que permite interpretação. “O filme não reproduz uma realidade, cria a sua realidade”²⁸, não com o real mas com planos e imagens do real, entretanto interpretado. A concretização estrutural e espacial da obra de Nolan parte assim da construção ou recriação de cenários reais, manipulados pelas suas ideias. Enquanto cineasta e arquiteto, Nolan demonstra ter grande afinidade e respeito pela arquitetura, ao planejar os espaços filmados com diferentes texturas de espaços reais e com isso garantir a construção do **imaginário**. Aí residirá a urgência do espectador em ser transportado para o interior da narrativa, para o mundo imaginário do filme. Por fim, Nolan procura sempre intercalar as cenas para captar a atenção do espectador, conceito adotado pela banda sonora utilizada em muitos dos seus filmes - músicas do compositor Hans Zimmer com *shepard tone*²⁹.

Concluimos então a ideia de **grande plano** defendendo que arquitetura e o cinema nascem na sucessão rítmica de planos, de fragmentos detalhados que se agrupam e possibilitam a criação. O todo faz-se assim da justaposição e montagem das ideias, dos detalhes e dos grandes planos.

26 – OLSON, Jonathan R. - op. cit. p.44;

27 – *apud*. GRILLO, João Mário - As lições do cinema: manual de filmologia. 2007. p.88-89;

28 – Idem. p.89;

29 – Ilusão musical, nomeada a partir de Roger Newland Shepard e que separa uma série de notas ascendentes e as sobrepõe, cria uma escala que dá destaque ao volume progressivo de diferentes elementos dessa mesma escala e, por isso, parece que nunca para de aumentar. No cinema isso acontece quando uma narrativa está a atingir o pico, outra em desenvolvimento e uma terceira a começar (o mesmo acontece com o espaço).

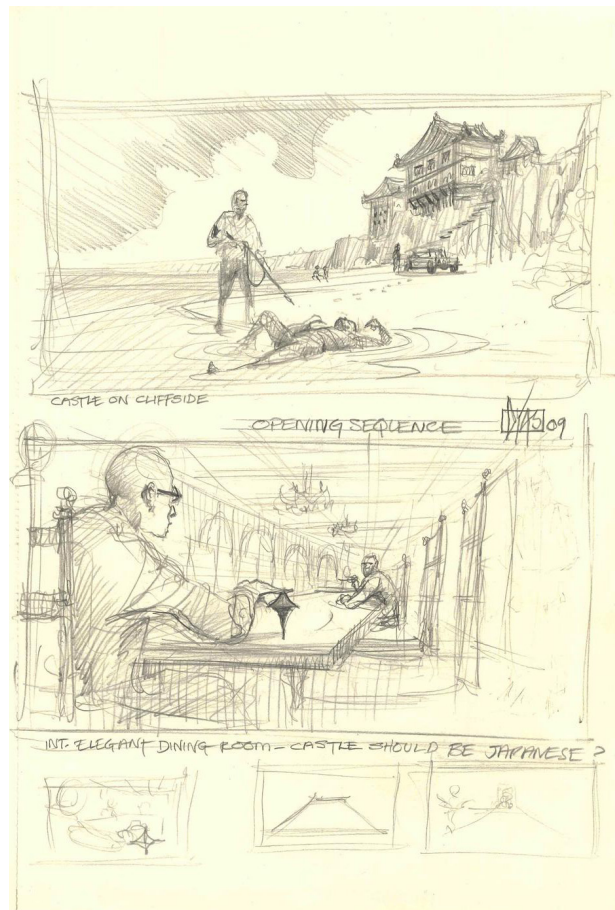


Figura 21

PROJEÇÕES MENTAIS

Nesta investigação defendemos que o pensamento é constituído por imagens subjetivas. Hermínio Duarte-Ramos afirma que “a genialidade reside na elaboração de imagens subjetivas” e “se a imaginação for objetivada, tal como acontece na criatividade artística (...), essa realidade originará na mente do observador as respetivas imagens objetivas, em consequência de processos de sensação e de percepção”³⁰. Walter Benjamin sugere que, apesar do cinema fazer do espectador um mero observador, é a ilusão do espaço cinematográfico que o torna parte da experiência. Ambas as artes implicam uma “maneira cinestésica de experienciar o espaço”³¹. Benjamin afirma que o cinema deve ser visto com todas partes físicas e sensoriais do corpo e não só com os olhos. Defende então que a arquitetura e o cinema são ambas artes tangíveis e nem tanto visuais. Compreendemos assim que as características da arquitetura, como a estrutura do espaço, a iluminação e a escala enquadram tanto a existência humana como as interações e relações das pessoas com o espaço.

Geralmente, a arquitetura ambiciona entender ou atribuir uso aos espaços. Destes podem surgir sensações positivas e negativas, ambas importantes, umas mais impactantes e outras mais marcantes. As sensações de medo e desconforto, apesar de censuradas na arquitetura, estão sempre presentes. Exiguidade, escuridão, distorção, inversão, vertigem, isolamento, alucinação, entre muitas outras, definem o terror criado pelo **imaginário** ficcional da arquitetura. Nesta investigação, as projeções mentais analisadas começam com um distúrbio (nível 1 - esquizofrenia), ao qual se seguem duas sensações (níveis 2 e 3 - vertigem e claustrofobia) e termina com um sentimento (nível - nostalgia). A dualidade entre sonho e a realidade causa diferentes estímulos e, por isso, acreditamos que estes são concebidas à luz do espaço, através das suas condicionantes e composições. Para nós, a arquitetura destes espaços surge como arquitetura de relações, como se as personagens e os cenários estivessem em suspenso de um modo catatónico³². A sensação de **vertigem** é vista como uma sensibilidade e instabilidade do corpo humano no espaço, por causa do seu tamanho ou profundidade. O espaço não tem limites. A impressão

30 – DUARTE-RAMOS, Hermínio - “As imagens Objetivas e Subjetivas da Mente” in José Gil; Maria Teresa Cruz (org.) - RCL #31: Imagens e vida. 2003. p. 179;

31 – *apud* PALLASMAA, Juhani - idem. p. 18;

32 – Forma de esquizofrenia caracterizada pela alternância entre períodos de passividade (as pessoas afetadas podem ficar na mesma posição durante horas) e excitação repentina.

de espaço amplo ou fechado traz a sensação de **claustrofobia**, mas esta prisão não tem portas, não tem limites e de tão grande que é, torna-se minúscula. Dos labirintos criados no cinema e na arquitetura, o indivíduo, a personagem, surge apenas como um de muitos, num grande sonho **nostálgico** de outro, o arquiteto.

Os espaços deste subcapítulo são apresentados pelas imagens, na forma de desenho ou projeto arquitetônico. Procura-se entender a ficção usando a arquitetura como base e a ficção como veículo, numa análise comum a várias artes. Defendemos que em todas as artes é traçado um caminho de criação infinita, onde um espaço que pode nunca ter existido está presente como uma ideia ou conceito. Esse espaço procura ser irreprovável no seu plano, no seu projeto de sensações. Tal como em cada filme, cada obra de arquitetura parte de um projeto e ambos refletem ideias de tempo e espaço, de sensações e relações. Estes espaços são assim criados para serem ocupados física e psicologicamente. O ocupante virtual desta arquitetura é levado a imaginar e a acreditar naquilo que é apresentado. A imaginação transcende assim a arquitetura. Andrea Kahn sugere que “para entendermos uma obra de arquitetura devemos primeiro procurar aquilo que não vemos - pois a arte da construção vai além de aparências”³³. Uma boa obra de arquitetura cria experiências de gravidade, tempo e mentalidade. Um bom filme usa esse tipo de arquitetura para reforçar o argumento.

A investigação procura desvendar no cinema, tal como afirma Juhani Pallasmaa, o “conteúdo mental da arquitetura”³⁴, criado pelos seus enigmas e pelas diferentes realidades escondidas. Nós acreditamos que o cinema usa a arquitetura como um cenário ideal de **representação** e experimentação, procurando recriar diferentes estados mentais, que variam conforme as intenções dos seus criadores. Na investigação é procurada uma análise da imagem cinematográfica como agente provocador de diferentes sensações trazidas pela arquitetura e pelo arquiteto, o criador das narrativas visuais, sensoriais e até cinematográficas.

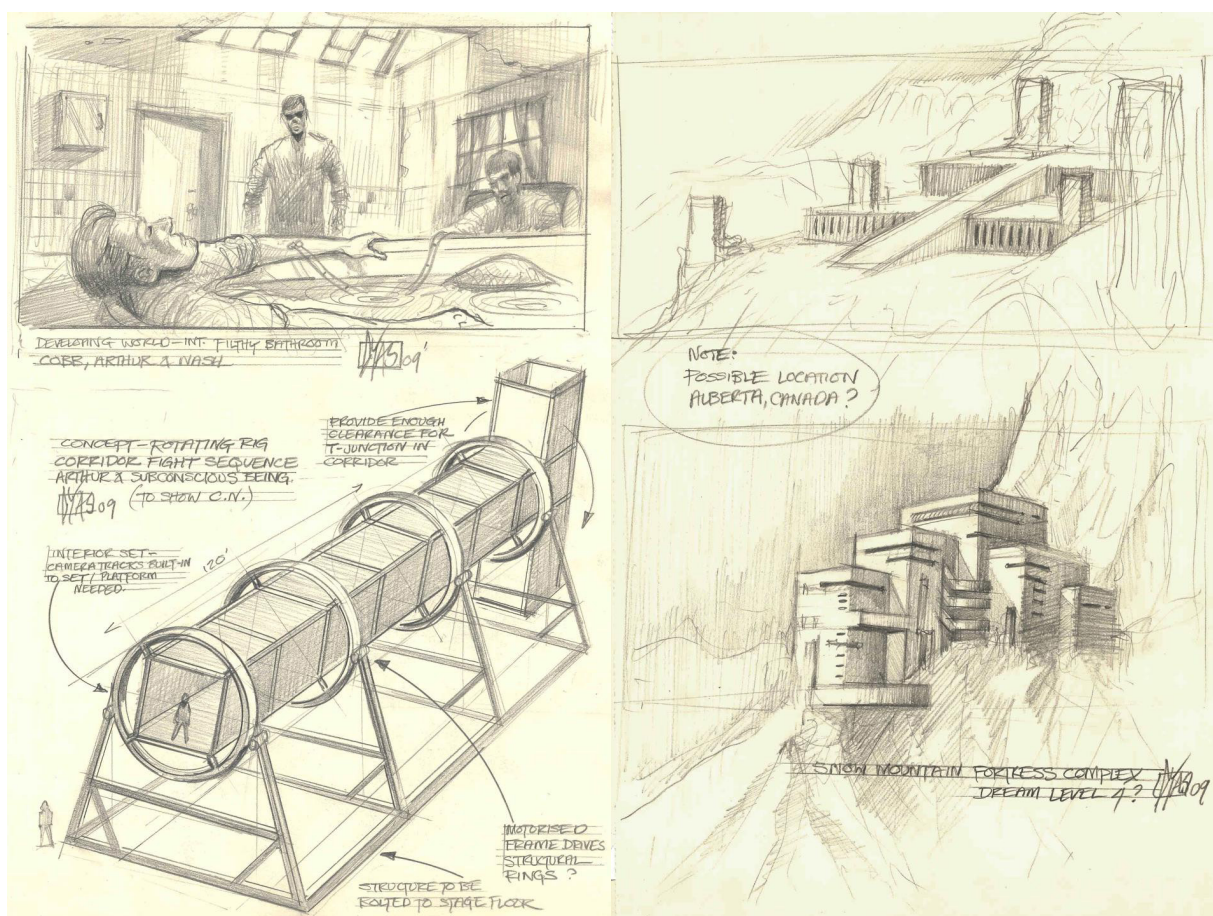


Figura 22



NÍVEL 1 - PARADOXO

“Il [l’architecte] en fait, c’est-à-dire qu’il crée une maison imaginaire sur la toile et non un signe de maison. Et la maison ainsi apparue conserve toute l’ambiguïté des maisons réelles”

Jean-Paul Sartre [1973]

“In no way are film sets architecture! ... The film, the art of “optical” illusion, needs utopia. It needs a set that is utopian space, simulating the atmosphere of a space for the imagination”

Walter Reimann [1926]

“The representation of healthy reality is thus opposed to the representation of sick unreality. In other words, Impressionism prevails where one is of sound mind, Expressionism where one is of unsound mind. In other words, insanity as an excuse for an artistic idea”

IHERING, Herbert [1920]



Figura 24 - [00.31.22]



Figura 25 - [00.31.26]

RECONHECIMENTO DO IMAGINÁRIO

A realidade falha, por vezes, no confronto com o que é apresentado num mundo ficcional. Este nível trata o reconhecimento do sonho na arquitetura e cinema, focando-se nos espaços de transição, entre o mundo real e o mundo criado. O cinema e a arquitetura, como disciplinas, influenciam e são influenciadas pela maneira como se constroem imagens e perspectivas do mundo. Pressupomos que o olhar se distancia das coisas para as entender como imagens, espaços ou até ilusões. O cinema, só por si, pode reconhecer uma **representação** do **imaginário**. O cinema e a arquitetura parecem ter um espelho colocado entre si, refletindo ou partilhando as mesmas preocupações de ordem imagética e as mesmas lógicas de sonho. O desenho é assim concebido sob uma dimensão imaginária, transmitida pela imagem. Esta vive da sua essência e nasce da imaginação. Uma vez criadas, as imagens podem atrair “outras ideias para a sua própria esfera”³⁵.

Na imagem é importante definir, para além da sua forma, o seu tema. Para Erwin Panofsky toda a arte e as suas imagens tornam-se indispensáveis para compreender e recordar a história. Na sua metodologia, Panofsky analisa a imagem a partir do seu tempo e espaço, bem como do seu contexto cultural. A sua proposta³⁶ divide as imagens em dois grandes campos, a iconografia (tema da imagem) e iconologia (significado da imagem). Uma interpretação possível será dizer que a imagem não serve somente para expressar uma ideia, mas para criar novas conceções do mundo. A análise da imagem vai assim do tema ao significado, da descrição à interpretação e da experiência à intuição. Reconhecemos então que esta ideia de imagem, trazida por Panofsky, é bastante refletida em “Inception”.

Paulo Filipe Monteiro afirma que toda a orientação é feita a partir de imagens, “do outro, de nós próprios, do mundo, do passado, do presente, do futuro”, a imagem é “um elemento fulcral na relação com tudo, escondido ou exposto”³⁷. O conhecimento surge assim do uso e da associação de imagens. “Não nos contentamos com a imagem, porque queremos que ela seja real, e não nos contentamos com o real, porque queremos que ele seja uma imagem” afirma François Flahault³⁸. O imaginário de



Figura 26 - [00.40.15]



Figura 27 - [00.40.20]

“Inception” introduz a lógica dos desenhos de M. C. Escher, mas desvenda os seus segredos, o seu lado real. O filme retrata o mundo dos sonhos usando, como base, imagens do real. Poder-se-á supor que a arquitetura do filme surge como ponto de partida para desmistificar a natureza artificial do mundo dos sonhos e para explicar o paradoxo de Escher. Dentro dos sonhos, a arquitetura do paradoxo desenvolve-se através de objetos familiares, com contextos que se assemelham ao mundo real e conhecido. Olhamos para estes objetos não como sócias da realidade mas sim como interpretações e imagens capazes de iludir a mente distraída dos seus utilizadores. O arquiteto, no filme, constrói cenários de sonhos através da sua experiência e intuição. Estes espaços procuram ser utopias, espaços desenhados numa realidade que não a real, espaços concretizados num **imaginário**, individual, mas coletivo. Este imaginário surge de um sistema de trocas, entre sonho e realidade. Gilles Deleuze defende que o imaginário “não é o irreal, mas a indiscernibilidade entre o real e o irreal” e “define-se pela imagem-cristal como circuito de trocas”³⁹.

Segundo Mark Fisher, em “Inception” é relativamente fácil para o espectador e para personagens entenderem onde se encontram na “arquitetura ontológica do filme”⁴⁰. Quando a personagem Ariadne é treinada por Arthur, é-lhe mostrado um modelo virtual mas concretizado da escadaria “Penrose”⁴¹. A ilusão apresentada com a recriação das escadas só se torna possível através da ilusão do cinema e das suas ferramentas. Através dessas técnicas e a partir de um único ponto de vista, o utilizador do sonho é enganado pela ilusão das escadas não terem fim. Visto em plano picado (figura 26), o percurso das escadas é infinito, ilude o espectador. Fisher reconhece o mérito de “Inception” em desmistificar quaisquer topologias paradoxais de Escher, utilizando-as apenas como pistas para explicar e desenhar o sonho (figura 27). No filme são também utilizados espelhos e reflexos, onde a ideia de repetição remete para a criação de uma arquitetura contínua, ilimitada e modular. Exemplo disso acontece quando a personagem Ariadne recria a ponte Bir-Hakeim, de Paris, usando o reflexo para multiplicar os pilares

35 – SAXL, Fritz - “Lectures” in Giulio Carlo Argan - Arte e crítica da arte. 2010. p.152;

36 – PANOFSKY, Erwin - Significado Nas Artes Visuais. 2016. pp.47-87;

37 – MONTEIRO, Paulo Filipe - op. cit. p.95;

38 – *apud*. BARTHES, Roland; COMPAGNON, Antoine - Prétexte: Roland Barthes. 2002. p.127;

39 – DELEUZE, Gilles - Conversações. 2003. pp.84-85;

40 – FISHER, Mark - The Lost Unconscious: Delusions and Dreams in Inception. 2011. p.42;

41 – O conceito desta escadaria foi criado por Lionel Penrose e Roger Penrose em 1959. Um ano mais tarde foi representada na litografia intitulada de “Ascending and Descending” de Escher.



Figura 28 - [00.32.28]



Figura 29 - [00.30.42]

(figuras 23 e 28) ou quando a própria cidade de Paris se transforma através de uma rua espelhada (figura 29). Este tipo de ilusão serve de base para o desenho de toda a metodologia trazida pela arquitetura de “Inception”.

O primeiro nível de sonho, em “Inception”, representa a **esquizofrenia** do mundo sonhado, a sua expressão repetitiva e incontrolável, onde o reflexo dos espaços é utilizado para ampliar o paradoxo mental. A mente é tratada sob a ilusão do espaço, um espaço infindo de arquitetura. Os espelhos e as repetições perpetuam as dimensões desse mesmo espaço. Este sonho corresponde à primeira fase da arquitetura experimental do filme, partindo de uma escala mais pequena, a base para toda a arquitetura dos sonhos. A progressão na escala do tempo é igualmente desenvolvida ao longo de “Inception”. Pierre Francastel defende que “o espaço é o ato, e o tempo a causalidade. O tempo é a distribuição no passado ou no virtual; o espaço é a distribuição no real e no instantâneo”⁴². Este mundo dos sonhos não tem barreiras temporais e espaciais. “Percepção, memória e imaginação estão em interação constante”⁴³. Em “Inception”, as personagens perdem noção, por vezes, se estão a sonhar ou acordadas na realidade. Exemplo desta alucinação acontece quando a personagem Cobb questiona a personagem Ariadne se se recorda do início do sonho, de quando e onde começou.

Deve ser reconhecido o valor da mensagem que Nolan procura em “Inception”. O mundo dos sonhos parte direta e unicamente do seu imaginário. Trata-se do encontro da mente criativa do realizador com a sua expressão, como o seu desenho. Consideramos que a criatividade nasce assim da relação mental e física, do cérebro aos músculos, do sonho à realidade. Apesar de construídas e montadas artificialmente as imagens mentais em “Inception” são plausíveis. John Berger afirma que “as imagens são todas artificiais, conjuntos de aparências, separadas do lugar e do tempo em que foram criadas”⁴⁴. Por isso, compreendemos então que cada imagem cria uma nova visão e quando se observa uma imagem acredita-se que o seu autor escolheu aquela visão, entre inúmeras possíveis. Embora cada



Figura 30 - [01.05.38]



Figura 31 - [01.39.39]

imagem carregue uma ideia sempre interpretada da maneira diferente, dependendo de como e quando é observada por outros, ela sobrevive mais tempo do que aquilo que representa. Como tal, defendemos que quanto mais imaginativa for uma obra, mais a sua imagem consegue compartilhar a perspectiva e o **imaginário** do artista.

42 – FRANCASTEL, Pierre - cit. in Paulo Filipe Monteiro - op. cit. p.101;

43 – PALLASMAA, Juhani - Los ojos de la piel. 2010. p.68;

44 – BERGER, John - Modos de Ver. 2000. pp. 15-16.



Figura 32 - [01.14.07]



Figura 33 - [00.30.53]

PLANO MÉDIO

Um dos primeiros filmes a debater o confronto da realidade com o mundo dos sonhos é “Das Cabinet des Dr. Caligari” (1920) de Robert Wiene. O filme, dada a época em que se insere no cinema, reflete sobre o seu papel enquanto arte, **representação** e, sobretudo enquanto novo modo de interpretação do real. Deste filme é analisada a essência cinematográfica e a sua experiência arquitetônica. A relação destas duas artes pode ser analisada de várias perspectivas. Sugerimos que a arquitetura de cinema não seja meramente utilitária e que, tanto as personagens como o enquadramento das suas ações, devem participar na construção do **imaginário**. Este conjunto cria assim o ambiente perfeito para a criação de significados e de sensações projetadas na narrativa.

O ambiente pós-guerra (primeira Guerra Mundial) está fortemente presente no estado mental do filme. O cinema expressionista alemão⁴⁵ usa a arquitetura como uma fantasia suspensa entre a realidade e o sonho. Como primeiro exemplar, o filme “Caligari” está dividido em 6 atos (uma espécie de níveis) e neles organiza a desconstrução dos espaços, havendo uma clara procura de entender qual o papel da arquitetura no cinema. Da distorção dos planos, da ideia das escadas que descem mas parecem subir (figura 32), dos espaços que alargam mas parecem estreitar, a arquitetura aliada a outras artes, permite potenciar a imaginação do espectador. “O expressionismo distorce a perspectiva, enfatiza gestos e movimentos e pronuncia a linguagem iconográfica do subconsciente”⁴⁶. Como tal, é a partir do **plano médio** que escolhemos fazer a análise das personagens e do espaço do filme. Ao contrário do que acontece em “Inception”, em “Caligari” o autor procura trazer a identidade típica de sonho ao espaço. É procurado assim, mais do que o sonho, representar o pesadelo. Todo o espaço é representado através da **esquizofrenia**, do grotesco e da fantasmagoria do expressionismo. De acordo com Lotte H. Eisner “o expressionismo não vê, ele tem visões”⁴⁷.

O visual extremo e excessivo em “Caligari” pretende separar o imaginário do filme da realidade. O fundo com pinturas surreais de uma cidade numa colina, longe de querer duplicar uma cidade alemã,



Figura 34 - [00.16.53]



Figura 35 - [00.36.52]

procura representar uma realidade diferente, uma cidade imaginada, sonhada e distorcida. Os numerosos degraus para se chegar ao quartel da polícia (figura 33) ou a chegada de Dr. Caligari, vindo de cima, nas últimas cenas do filme (figura 32) envolvem pensamento arquitetônico no desenho do sonho. O castelo no topo exibe a ordem e a posição dos líderes. O secretário municipal sentado numa cadeira desproporcionada demonstra o poder e a autoridade da cidade de “Holstenwall”. Para Siegfried Kracauer, a personagem Cesare “retrata o papel inocente da sociedade, que cumpre cegamente as ordens dos seus governantes”⁴⁸. Kracauer afirma que Hans Janowitz e Carl Mayer (argumentistas do filme) criaram a personagem Cesare com o propósito de representar o homem comum, sob a pressão do serviço militar obrigatório e treinado para matar e ser morto. Segundo Siegfried Kracauer, o filme reflete a vida alemã da época pois combina uma realidade em que a autoridade de Dr. Caligari prevalece, mas com uma alucinação na qual a mesma autoridade é derrubada. A personagem autoritária Dr. Caligari idolatra o poder e, para satisfazer o seu desejo de domínio, viola todos os valores humanos. Para Kracauer a atitude hipnótica que Dr. Caligari exerce para impor a sua vontade sobre o seu objeto alucinado, representa uma visão que prenuncia o poder de Adolf Hitler (que aplicou os mesmos conceitos, mas numa escala gigante, porém grotesca e desumana).

O sonâmbulo inocente, desprovido de qualquer realidade, mata sem razão. É uma personagem abstrata, enraizada na construção expressionista do espaço. A total insensibilidade da personagem Caligari faz, de igual modo, parte da inquietação da arquitetura. Toda a narrativa é desenvolvida numa atmosfera que reinterpreta constantemente o real e por isso se mantém desequilibrada. É neste universo distorcido que o espaço torna a realidade, num cenário de sonho/pesadelo. Este lugar é todo criado transformando um mundo orgânico em formas abstratas e exageradas, “um universo apático, burguês e tradicional, num labirinto emocional e espacial que acaba por retratar (e precipitar) a vida espiritual dos seus protagonistas”⁴⁹, que deambulam pelo **imaginário** do filme.

45 – O expressionismo é um movimento artístico europeu, do início do século XX que privilegia a visão pessoal do artista e a forma subjetiva de como é sentida a realidade, exposta através de uma expressão dramática, afastada de lógicas racionais ou de equilíbrios formais;

46 – MENNEL, Barbara - Cities and Cinema. 2008. p.55;

47 – EISNER, Lotte H. - The Haunted Screen: Expressionism in the German Cinema and the Influence of Max Reinhardt. 2008. p.10;

48 – KRACAUER, Siegfried - From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film. 2004. p.65;

49 – GRILO, João Mario - op. cit. p.115.



Figura 36 - [00.46.20]



Figura 37 - [00.49.02]

A sequência utilizada na cena em que a personagem Cesare sequestra Jane procura trazer a ideia de duplicação, onde este aparece nos dois lugares ao mesmo tempo, sendo criada uma dupla versão da personagem, tal como em “Tenet”, de Nolan. A aproximação do sonâmbulo (figura 36) revela raciocínio arquitetônico na medida em que se enquadram diferentes planos numa só perspectiva, estimulando o medo do espectador. Esta sequência revela a ironia dramática de Shakespeare, na qual o espectador sabe que vai acontecer algo e as personagens dentro da história não. A técnica cinematográfica alemã empregue em “Caligari” serviu de exemplo para bastantes obras pois criou o conceito de filme totalmente contruído e filmado em estúdio. Os cenários apresentam uma clara distorção expressionista com as suas cadeiras muito altas, paredes inclinadas para o interior dos espaços e janelas em forma de paralelogramas irregulares. O filme surge com a mesma lógica espacial dos sonhos de “Inception”, na medida em que não são mostrados os espaços intermédios. Em “Caligari” as personagens descem e sobem escadas mas nunca é perceptível o local para onde vão. As entradas e saídas não são visíveis ao espectador, são espaços abstratos que criam o sonho e o paradoxo. As próprias paredes da cidade estão cobertas por grafitis enigmáticos. A paisagem de fundo não corresponde a uma saída, não por parecer distante e inalcançável, mas sim por ser uma imagem abstrata que reforça o confinamento. Na sua fuga (figura 37), a personagem Cesare não consegue alcançar a saída e morre a tentar.

Partindo de uma análise mais técnica do filme surge a ideia de **plano médio** como enquadramento de eleição, visto que enquadra a figura humana por completo no espaço, revelando parte deste, mas sem o desvendar totalmente. A própria constituição dos cenários e decoração influenciam o enquadramento e a iluminação do espaço filmado. A utilização de pontos de filmagens fixos, em quase todos os planos, aumenta o suspense e o terror, tornando o espectador uma figura impotente, pois nada pode fazer para impedir a ação. O uso da sombra no assassinato do secretário municipal demonstra a forte inovação do filme em estimular o terror, duplicando-o sem o mostrar diretamente. As escadas para a escuridão



Figura 38 - [00.45.06]



Figura 39 - [00.49.25]

e o som do piano que acompanham as personagens relembram a melodia ascendente dos filmes de Nolan, técnica que amplia a sensação de ansiedade do espectador. Todo o espaço é confuso e, como tal, nenhuma estrutura real deve ser reconhecida. Os desalinhamentos da cidade anulam qualquer noção de perspectiva e estimulam o **imaginário**. Até as sombras, pintadas no chão, não correspondem aos efeitos de iluminação. Estas sombras procuram produzir contrastes entre os espaços.

A cor é igualmente utilizada como ferramenta para diferenciar diferentes espaços e momentos do dia, correspondendo a diferentes graus de intensidade dos vários espaços e ações. O laranja/amarelo, como cores quentes, para cenas à luz do dia ou à luz do fogo. O azul/verde, como cores frias, para cenas de escuridão e noite. Um tom rosa para o interior da casa da personagem Jane (figura 39), revelando a sua intimidade e vulnerabilidade. Este foi também um filme pioneiro em efeitos especiais no cinema, que simularam a loucura e as alucinações do diretor, com mensagens flutuantes no ar e nas paredes.

Wiene escolheu três artistas expressionistas para concretizar a arquitetura do seu filme: Hermann Warm, Walter Röhrig e Walter Reimann. Enquanto Warm dizia que “os filmes devem ser desenhos trazidos à vida”⁵⁰, Reimann opunha a arquitetura real aos cenários criados no filme, cenários estes que deviam criar o seu próprio mundo. Todos os 33 cenários construídos foram pintados à mão. Estes constituem telas e cortinas recortadas com formas pontiagudas remissivas de padrões góticos. Este mundo, todo contruído em cenário, representava a transformação perfeita de objetos concretos em ornamentos emocionais. Kracauer identifica, em todos estes recortes e composições, “uma referência às cidades criadas nas obras do pintor Lyonel Feininger”⁵¹. Na cidade, todas “as vistas pintadas, que distorcem os locais da ação em perspectivas desequilibradas, dão aos cenários uma atmosfera **claustrofóbica** em que os atores se movem como fantasmas”⁵².

Em “Caligari” a narrativa não segue uma cronologia linear, é interrompida pela personagem Franzis, que se torna o narrador da sua própria história. O espaço que corresponde à suposta realidade

50 – *apud*. KRACAUER, Siegfried - op. cit. p.68;

51 – KRACAUER, Siegfried - idem. p.69;

52 – L.P. - “Das Cabinet des Dr. Caligari” in Donald Albrecht; Dietrich Neumann (ed.). - idem.



Figura 40 - [00.03.26]



Figura 41 - [00.52.19]

aparece com ramos de uma árvore real, onde a personagem Franzis conta a história (figuras 40 e 41). A história é esclarecida no final como fabricação da sua mente. Poder-se-á dizer que a cidade da história é distorcida uma vez que é narrada por um homem com a mente distorcida, estando fechado nas próprias imagens irreais daquilo que acredita ser realidade. Sentimos que a falta de ligação entre o narrador com o ambiente espacial da sua história revela o estado caótico da sua mente. Tal como em “Inception” o final não é totalmente conclusivo, dada a condição mental da personagem. O filme pode ser interpretado como um palimpsesto, com várias camadas de significado e realidade. Curiosamente, o cubismo⁵³ assenta também nessa condição plural.

Pensado como um dos primeiros filmes expressionistas, foi produzido quando já o movimento expressionista tinha perdido parte da sua pertinência⁵⁴. O expressionismo alemão cria em “Caligari” a primeira **representação** de sonho e do pesadelo do cinema, sendo este o primeiro filme a desenhar a arquitetura distorcida da mente humana e da sua imaginação. Como primeiro exemplar de sensibilidade expressionista no cinema, desenha-se tudo explicitamente, a forma do espaço, as personagens, os gestos e movimentos. Do nosso lado, acreditamos que todo este desenho e controlo remete para a visão e definição de sonho trazidas por Nolan.

53 – O Cubismo é um movimento artístico, iniciado por Pablo Picasso (1881-1973) e Georges Braque (1882-1963), que se caracterizou pelo afastamento da representação tradicional do espaço e procurou a reprodução simultânea de diferentes planos e ângulos, nomeadamente através da fragmentação dos volumes;

54 – Devido a tal atraso foi-lhe atribuído o nome estilístico de “caligarismo”, mais do que expressionismo;

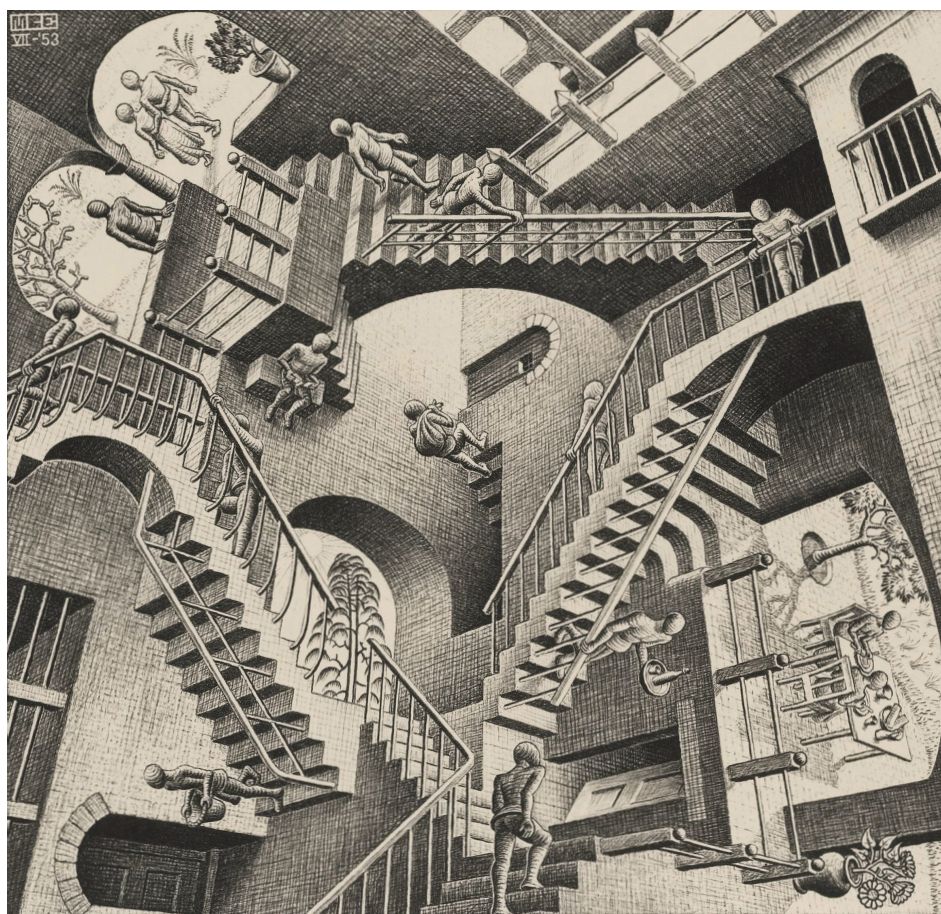


Figura 42

ESQUIZOFRENIA

Os sonhos de “Inception” e a cidade de “Caligari” remetem para uma arquitetura de hiper-realismo, um paradoxo geométrico sob ilusão de ótica. A partir da experimentação e **exploração** do espaço seria impossível não mencionar a obra de M.C. Escher⁵⁵. Os espaços por si representados dão expressão a conceitos abstratos da ciência e matemática e desafiam as leis da relatividade e da física. Os seus múltiplos planos são concebidos numa espécie de concretização impossível. De todas as fases de experimentação gráfica, decidimos dar especial foco à última, onde explora ideias de infinito (1956-1970).

No seu primeiro livro, Escher afirma que o ponto central do seu trabalho partiu do seu interesse pelas “leis [geométricas] contidas na natureza”⁵⁶. Os seus trabalhos gráficos criam metáforas visuais, imagens de sonho e conceitos de espaço. Tal como os sonhadores de “Inception”, as pessoas retratadas nos desenhos de Escher caminham de um modo **esquizofrénico** por ambientes intermináveis, criados através um número contável de elementos a percorrerem o infindável loop do espaço (figura 42). Como exemplo, a obra “Relativity” (1953) traduz uma ideia de continuidade e de ausência de gravidade.

Os desenhos de Escher exprimem, tal como as ideologias de Nolan, confrontos entre a realidade e o sonho, entre o consciente e o subconsciente, entre a construção e a imagem. O objeto e a sua dualidade servem-se um do outro para se definirem. No imaginário criado por ambos, para que o sonhador “mergulhe no infinito, de tempo e de espaço (...) precisa de pontos fixos para o prolongar infinitamente (...) senão todo o movimento representa o mesmo que estar parado. [O arquiteto] deve, por isso, marcar o universo em unidades métricas e criar espaços que se repitam numa sucessão infinita”⁵⁷. De certo modo, Escher procura então retratar um dispositivo progressivo, denunciando uma metáfora de infinito, onde as formas se repetem infinitamente, reduzindo de tamanho até atingirem um falso limite.

A ideia de reflexo e simetria presentes nos desenhos de Escher são igualmente repetidos em “Inception”. O reflexo permite ver o geral a partir da pequena escala, ver o que está fora do plano. No desenho “Puddle” (1952), Escher leva o olhar do observador para uma poça de água que, apesar de

55 – Maurits Cornelis Escher (1898-1972) foi um artista gráfico holandês e realizou centenas xilogravuras e litogravuras. Apesar do seu fraco conhecimento em matemática e ciência, o artista desenvolveu metáforas gráficas que fundamentaram ideias e pesquisas dessas mesmas disciplinas. Em 1919 ingressou em School of Architecture and Decorative, pretendendo estudar arquitetura. Ao desenvolver interesse por desenho e gravura decidiu estudar artes gráficas;

56 – ESCHER, Maurits Cornelis - The Graphic Work. 1992. p.6;

57 – ESCHER, Maurits Cornelis - Visions of Symmetry. 2004. p.241.

ser pequena, reflete o que está fora do campo de visão, o céu e a silhueta das árvores (como um contra campo no cinema). Com esta analogia, Escher relembra os mundos invisíveis que estão fora do campo de visão do homem, do seu olhar limitado. O infinito é assim confinado numa percepção finita - a imagem.

M. C. Escher desenvolveu, em desenho, inúmeros efeitos visuais. Ele via, não com os olhos, mas com “um olhar da sua mente”⁵⁸. Como tal, procurou retratar as ambiguidades do quotidiano humano. Escher foi sempre obcecado com a divisão e organização do plano, tal como Nolan e Wiene. A partir da repetição e reflexão do plano, Escher cria uma sensação espacial de continuidade infinita. No entanto, é importante entender que esta sugestão de espaço sem limite será sempre retratada num só plano, numa só página, restringindo o infinito a um só desenho. “O processo começa [assim] com a busca por uma [imagem] que irá interpretar tão claramente, quanto possível, a linha de pensamento [do seu arquiteto]”⁵⁹.

Os efeitos visuais trazidos por Escher são concretizados a partir da utilização de texturas reais. Em “Up and Down” (1947), Escher usa detalhes arquitetónicos de um edifício monumental e dois pontos de vista incomuns para manipular a perspetiva do observador (figura 43). Na parte inferior a pessoa está no pátio a olhar para cima e o teto que vê é, em simultâneo, o chão visto da parte superior. O desenho ilustra uma colagem de contradições, tal como acontece na criação do **imaginário** de “Inception” e “Caligari”.

Tal como em ambos os filmes, Escher parece querer introduzir a ideia de que a realidade não existe. A ambiguidade entre a suposta realidade e o sonho, confunde o espectador, estimula a sua atenção, faz com que este se perca no pensamento. As sensações trazidas pelos espaços revivem os sintomas da **esquizofrenia**. Da fragmentação do espaço e da mente surgem delírios, alucinações, pensamentos desorganizados, movimentos alterados ou até nulos (exemplo da esquizofrenia catatónica das personagens Cesare e Cobb), alteração de comportamento (surtos psicóticos), falta de concentração e falha na memória. A um nível extremo, estes sintomas surgem como um transtorno mental. Perder a noção da realidade implica misturar o mundo real com o imaginário (final de “Inception” e “Caligari”).



Figura 43

- 58 – SCHATTSCHNEIDER, Doris - Escher's Metaphors. 1994. p.68;
59 – ESCHER, Maurits Cornelis - op. cit. 1992. p.5.



NÍVEL 2 - CORPO

“Building up the story of a film ... also means drawing a psychical map. In watching a film we form in our minds diagrams of the relationship between the different places on which the film is constructed, and of those routes the characters use in or between these places”

Peter Wollen [1996]

“The architects, in fact, are not there to entertain people. Their job is to build and imagine. What we would like to show is the importance of their power in imagining the city and designing it (...) It shows that even the architects write screenplays based on the city”

Francis Rambert [2010]



Figura 45 - [01.29.34]



Figura 46 - [01.39.00]

DESAFIOS DA EXPLORAÇÃO

Neste nível de sonho aparecem os vários contratempos através das dificuldades que o espaço imaginado e a arquitetura experimental impõem aos seus ocupantes. Está aqui presente uma forte **exploração** do corpo humano no espaço, seja este real ou não. Esta parece necessária para um melhor entendimento da ação. “Perceber o espaço pressupõe um processo de abstração”⁶⁰ afirma José Jiménez, “assim surge a geometria, a partir de uma visão abstrata da natureza e das suas formas”⁶¹. Podemos considerar aqui que tanto a arquitetura como o cinema não vivem sem uma exploração do espaço.

Através das formas criadas pela ficção, calculamos ser possível recriar infinitas mobilidades virtuais assumidas pelas personagens do espaço arquitetónico. A arquitetura moderna traz o seu lado artístico para o cinema, numa fusão do tempo com o espaço. A própria arquitetura do cinema desenvolve a narrativa humana, o espaço, o tempo e a causalidade, estimulando a atenção, a memória, a imaginação e a emoção. Não só se movem corpos no espaço, como também o próprio espaço se aproxima, retrocede, gira, dissolve e estabelece. A imagem em movimento pode mudar assim maneiras de pensar, de mover e de ver as coisas. Como tal, pode-se depreender que o desenho da imagem afeta o comportamento. Em “Inception” acompanhamos um diferente espaço arquitetónico, associado ao segundo nível de sonho. Neste nível reconhecemos o perigo do subconsciente, pois este não permite ser controlado. Na realidade, vemos este nível como metáfora dos desafios que a arquitetura cria perante todos. O medo de alturas, o medo de espaços fechados ou amplos, todos são consequência da arquitetura no subconsciente de cada um. Neste nível acreditamos que é recriada a sensação de perseguição dentro de um sonho, onde o medo, aliado à alteração do espaço, afeta a mobilidade do corpo.

Neste nível defendemos a ideia de Jean Epstein quando afirma que os planos “nada ganham ao serem dispostos no ecrã, a menos que sejam fortemente ampliados ou reduzidos”⁶², aproximados e afastados, mostrados e escondidos. O corpo está no centro do espaço, defende Pallasmaa, porque os “corpos e movimentos estão em constante interação com o ambiente. O mundo e a individualidade



Figura 47 - [01.39.22]



Figura 48 - [01.45.29]

humana redefinem-se um ao outro constantemente”⁶³. O espaço suporta assim o movimento dos corpos, das formas e das perspectivas. “A visão revela o que o tato já sabe. Poderíamos considerar o tato como o sentido inconsciente da visão”⁶⁴. Por outro lado, a ilusão trazida pela visão, permite ao cinema a criação de novos pontos de gravidade, novas regras, novas perspectivas, escolhidas pelo realizador e transmitidas para o espectador. As personagens são peões da arquitetura e dos espaços da narrativa. Estes espaços rapidamente se reconfiguram, se fecham ou se movem perante o espectador, tornando-se tangíveis. Consideramos que os espaços representados em “Inception” realçam uma arquitetura dos sentidos, arquitetura essa que constrói o sonho. Pallasmaa acrescenta ainda que “uma boa obra de arquitetura incorpora e infunde estruturas tanto físicas quanto mentais (...), [já que] as imagens presenciais fazem emergir imagens da memória, das fantasias e dos sonhos”⁶⁵.

Em “Inception” é clara a importância das maquetas na **exploração** dos espaços. Estas maquetas são utilizadas como modos de criar ideias espaciais e soluções arquitetônicas, fundamentais para concretizar o filme. Na sequência da luta da personagem Arthur no segundo nível de sonho da missão, Nolan consegue distorcer a gravidade. O corredor do hotel desenvolve a ideia de uma falsa gravidade em constante rotação (figuras 46 e 47). Este espaço acontece no sonho do sonho. A gravidade aqui é alterada por consequência do despiste da carrinha conduzida pela personagem Yusuf no primeiro nível (figura 31), onde todas as outras personagens se encontram a dormir. Para Pallasmaa a sensação de gravidade é a “essência de todas as estruturas arquitetônicas”⁶⁶, esta enquadra o sujeito no espaço, torna-o ciente da “profundidade da terra” e faz-lho “sonhar com a levitação e o voo”. Escolhemos aqui falar de gravidade pela sua direta definição de queda de um corpo.

Com ajuda do designer de produção Hendrix Dyas e com a equipa de efeitos especiais de Chris Corbould, Nolan criou uma estrutura cilíndrica⁶⁷ com 9 metros de diâmetro e 30 metros de comprimento. Nolan criou o corredor do hotel numa maqueta à escala real, que girava na direção e velocidade desejadas.

60 – JIMÉNEZ, José - “Pensar o Espaço” in José A. B. Miranda; Eduardo P. Coelho (org.). - RCL 34 e 35: Espaços. 2005. p.45;

61 – Idem;

62 – *apud*. GRILLO, João Mário - op.cit. p.64;

63 – PALLASMAA, Juhani - op. cit. 2010. p.42;

64 – Idem. p.44;

65 – Idem. p.46;

66 – Idem. p.68;

67 – Esta estrutura centrífuga foi criada a partir de diferentes vigas que formaram 7 anéis circulares e deslizantes, controlados por motores que faziam girar toda a estrutura.



Figura 49 - [01.19.45]



Figura 50 - [01.21.10]

A maquete, desenvolvida num eixo horizontal, rapidamente foi duplicada na vertical, desenvolvendo assim um espaço de flutuação para as personagens (figura 48). Neste ponto, “Inception” estimula a sensação de **vertigem** com uma falsa levitação (quando o veículo se encontra a cair da ponte). O corredor, ao ser replicado na vertical, demonstra o poder da maquete e a incerteza dos espaços que ela recria. Nolan utiliza a mesma técnica para retratar o quarto que girava e o bar que oscilava para os lados, no mesmo nível de sonho.

Com estas maquetas (dinâmicas), as personagens são obrigadas a adaptarem-se aos desafios do espaço. O corredor encontra-se quieto e são os sonhadores que caem e giram conforme as alterações do ponto de gravidade. Fora da narrativa, na realidade, é o espaço que roda. O movimento da estrutura impõe uma rápida adaptação ao espaço, por parte dos atores, pois o chão rapidamente se torna parede e depois teto. O ator/personagem vê-se obrigado a reagir ao espaço e a adaptar-se, isso torna a sua encenação tão real quanto efetivamente é. No **imaginário** da narrativa o centro de gravidade varia, mas, na realidade, é o espaço que se movimenta com a câmara. Nolan usa estas maquetas reais para transpor as suas ideias de um modo mais real e concreto, criando assim disposições e ilusões espaciais inovadoras.



Figura 51 - [00.04.41]



Figura 52 - [00.04.50]

PLANO EM MOVIMENTO

O cinema provou ao longo da história que nada é imóvel no universo, pois nele tudo se movimenta, transforma e reconfigura. Entendemos que, no cinema, o espectador é levado onde a narrativa desejar e, na arquitetura, onde o arquiteto o permitir. Neste contexto surge o filme “Vertigo” (1958) de Alfred Hitchcock. Hitchcock une a arquitetura ao suspense, criando espaços intensamente marcados por uma carga psicológica e por uma coreografia de movimento dramático, revivido através do olhar das personagens, assumido pelo espectador.

Criam-se assim emoções, através das imagens, tão reais como as da realidade. A narrativa de “Vertigo” procura trazer, através de uma narrativa simples, imagens mentais, memórias e sonhos. Hitchcock cria uma dualidade entre interior e exterior, contrapondo a vida privada com a presença da cidade distante e panorâmica. Nos seus filmes, Hitchcock revela realidades escondidas atrás da realidade quotidiana. Em cada espaço é mostrado “o surrealismo escondido atrás do realismo”⁶⁸. Nos seus filmes há sempre uma forte relação “entre a consciência e sonho (...), entre a irrealidade da realidade e a realidade da irrealidade”⁶⁹. Hitchcock pensava e utilizava a câmara como mais um elemento no espaço, ideia muito defendida por Nolan. A cidade pouco interessa às personagens de “Vertigo”. No filme, a cidade São Francisco é desconstruída e o espectador entra nos edifícios através dos passos do protagonista. O filme surge assim na vertigem de uma cidade em crescimento. Na sequência da Segunda Guerra Mundial, a cidade norte-americana era o maior centro de construção naval do país. Os anos 1950 ficaram marcados pelo forte desenvolvimento na construção de edifícios e de infraestruturas na topografia acidentada da cidade. Hitchcock parece escolher a cidade pela sua grande emergência, elegância e mistério.

As imagens subconscientes do cinema, transpõem e manipulam a “subjetividade do olhar humano”⁷⁰. O ato de voyeurismo do protagonista Scottie ao espiar a personagem Madeleine parece pertencer a um mundo sonhado. Ambos detêm uma “carga de sonho associado”⁷¹. A personagem Scottie olha-a como um ser de outro mundo reconhecendo-lhe algo de irreal. “No cinema, a distância



Figura 53 - [01.16.39]



Figura 54 - [01.16.41]

entre o observador e o observado é criada principalmente pela câmara⁷². A experiência visual é então totalmente direcionada, Madeleine representa afinal o seu espaço, os seus medos. No filme entende-se a **vertigem** como uma escala puramente mental. Da altura do pequeno banco à torre sineira da Igreja da missão espanhola, San Juan Bautista, a sensação de vertigem varia conforme a interpretação da personagem numa escala de estímulo mental. A acrofobia⁷³ causa a sensação de vertigem a Scottie que, por isso, sente tonturas.

Defendemos que a arquitetura de Hitchcock conduz o **imaginário** do personagem para dentro um sonho. Na narrativa é criado um caminho gradual até ao medo, até à recriação de uma queda, o movimento que estimula e revive a fobia. O espectador observa o personagem a observar, através da sua acrofobia. A ilusão é criada pelos diferentes planos do cinema e pelos efeitos conseguidos com as diferentes lentes - estas assumem os olhos e mente do protagonista. O desenvolvimento destas sensações torna todo o espaço num possível cenário de **vertigem**, um lugar surreal e distorcido. Hitchcock usa esta capacidade de viajar pelo espaço sem mudar o plano, simulando a vertigem com a lente da câmara. O efeito de vertigem, criado com o movimento de câmara "*dolly zoom*" de Hitchcock (figuras 53-54), recria o medo das alturas do protagonista. Esta técnica consiste em afastar a câmara e fazer *zoom* ao mesmo tempo, seguindo o mesmo eixo, comprimindo os planos e mantendo o enquadramento. Hitchcock usa este **plano em movimento** para manipular a gravidade do espaço, simulando a queda do corpo. Tal como acontece no corredor de "Inception", esta sequência foi filmada dentro de uma maquete horizontal, contruída à escala real. Foi tido em conta, em ambos os casos, o papel da câmara dentro da maquete de modo a desorientar a perceção espacial do espectador. Assim reconhecemos que é importante "a exploração de espaços em movimento para que [o arquiteto] veja o seu trabalho de um modo menos estático"⁷⁴.

Na narrativa, Scottie tem um pesadelo onde assume a queda da personagem Madeleine na torre do sino, caindo também ele no túmulo vazio de Carlota. Marian E. Keane afirma astutamente

68 – PALLASMAA, Juhani - op. cit. 2007. p.174;

69 – Idem. p.175;

70 – GRILO, João Mário - op. cit. p.36.

71 – MILLER, D. A. - Vertigo. 2008. p.15;

72 – DEAR, Michael - op. cit. p.13;

73 – A acrofobia consiste no medo de alturas, causando desconforto e tonturas;

74 – PENZ, François - "Cinema and Architecture" in Maggie Toy (ed.). - op. cit. p.41.



Figura 55 - [01.25.07]



Figura 56 - [01.25.21]

que, neste sonho, Scottie torna-se “insubstancial, incorporal, representando o mesmo que nada”⁷⁵. Nesta experiência visual, Hitchcock desenvolve a sua visão de sonho, utilizando luz, escuridão, som, cor e movimento (figuras 55 e 56). O uso da cor torna-se marcante na composição dos espaços e nos movimentos da câmara em “Vertigo”. A cor verde, associada à personagem Madeleine, normalmente associada a esperança e vitalidade, é utilizada no filme como “a cor da morte”⁷⁶, a morte que Scottie persegue. A personagem Scottie recria Madeleine em Judy, tal como a personagem Cobb faz com a mulher em “Inception”. Tanto no papel de Madeleine ou de Judy, a personagem aparece sempre de verde quando vista pela primeira vez. A cena em que a personagem Judy se transforma em Madeleine, usando roupas iguais, surge num feixe de luz verde (vinda do letreiro do hotel), parecendo um fantasma, uma personagem desfocada criada num sonho. Este “desfoque e suavização da imagem”, citando Dennis R. Perry, “cria uma sensação surrealista remanescente dos sonhos”⁷⁷. A obsessão da personagem Scottie por Madeleine faz com que este ame algo que não existe, que está morto - forte relação com a personagem Cobb e a sua mulher duplicada. Nolan admite uma referência direta a “Vertigo” quando, no segundo nível de sonho de “Inception”, duplica o fato cinza e o penteado da personagem Madeleine na personagem Ariadne⁷⁸.

Hitchcock e Nolan transformam o espectador num arquiteto que completa os espaços ao longo da narrativa. Aqui a arquitetura articula o espaço e manipula o tempo. Como tal, uma sequência ganha sentido no espaço e no tempo em que se realiza. Achamos assim que um momento no cinema torna-se inseparável da arquitetura que o suporta. Em “Vertigo”, a tentativa de suicídio junto à Golden Gate Bridge está inevitavelmente ligada à imagem da ponte. Hitchcock usa assim o minimalismo e simplicidade da arquitetura para potenciar espaços de medo, não diretamente visível. O próprio realizador defendia que “se deve apresentar o mínimo em tela para obter o efeito máximo ao espectador”⁷⁹. Tal como Nolan, o autor de “Vertigo” tem bastante consciência do papel da arquitetura no cinema, usando-a sempre com



Figura 57 - [01.17.07]



Figura 58 - [02.08.03]

um amplificador psíquico da narrativa. Hitchcock cria ambientes simples e calmos para antecipar o choque de sensações. Ele cria, gradualmente, o espaço de suspense. A arquitetura perde a sua função normal e passa a ser motivo de medo e ansiedade. O protagonista de “Vertigo” afirma ter medo de alturas, mas na verdade ele tem “medo da sua própria imaginação”⁸⁰, medo do que a sua mente projeta a partir da altura do espaço, sugere Pallasmaa. As escadas de “Vertigo” possuem a mesma lógica das de “Inception”, na medida em que são influenciadas por M. C. Escher. A imagem da escada representa um labirinto vertical (figura 54). Quando filmadas de cima, as escadas recriam sensações de **vertigem**, queda e fuga. A espiral, tão usada por Hitchcock e que relembra os desenhos de Escher e o ciclo eterno dos sonhos de “Inception” é usada para viajar pelo espaço sem o ter de o mover - exemplo do “*dolly zoom*”; a sequência 360° do beijo; os sonhos de Scottie; e a posição do polícia morto.

No filme é criada uma dicotomia de realidades que relembra o “*kick*” de “Inception”, a sensação de queda iminente que serve para acordar. A acrofobia de Scottie é vista entre o anseio de cair e o medo de cair. “Esta disfunção implica uma certa obsessão psicótica pela morte”⁸¹, um estímulo trazido pela simulação da queda. Ele não quer cair, mas cai através da sua mente, da imagem mental que esta cria, usando e distorcendo o real. “Ele vê cara da morte sem morrer”⁸². A personagem Scottie assiste a três mortes que se sucedem de perseguições e não morre, protagonizando “a essência de tragédia”⁸³. Madeleine já representa o medo, a fragilidade e o sonho que perseguem Scottie, tal como a mulher de Cobb. Estes dois homens representam a realidade e as duas mulheres a imaginação.

A genialidade de “Vertigo” não foi reclamada a tempo de ser presenciada pelo seu realizador. Apesar disso, a obra de Hitchcock continua a ensinar cinema e arquitetura. Nolan, Hitchcock da nossa geração, recria e perpétua os ensinamentos trazidos pelos seus filmes, adaptando-os às novas tecnologias. Ambos os realizadores gostam de deixar ideias no ar, respostas por dar e espaços misteriosos por definir, o que mantém o observador alerta e participante.

75 – KEANE, Marian E. - “A Closer Look at Scopophilia: Mulvey, Hitchcock, and Vertigo” in Marshall Deutelbaum; Leland Poague - A Hitchcock Reader. 2009. p.241;

76 – KROHN, Bill - Hitchcock at Work. 2003. p.194;

77 – PERRY, Dennis R. - Hitchcock and Poe: The Legacy of Delight and Terror. 2004. p.178;

78 – *apud*. OLSON, Jonathan R. - op. cit. p.50;

79 – HITCHCOCK, Alfred - Hitchcock on Hitchcock: Selected Writings and Interviews. 1997. p.146;

80 – PALLASMAA, Juhani - op. cit. 2007. p.31;

81 – BROWN, Royal S. - Back From Among the Dead: The Restoration of Alfred Hitchcock's Vertigo. 1997. p.6;

82 – Idem. p.8;

83 – Idem.

NIGHT AT THE RED RING

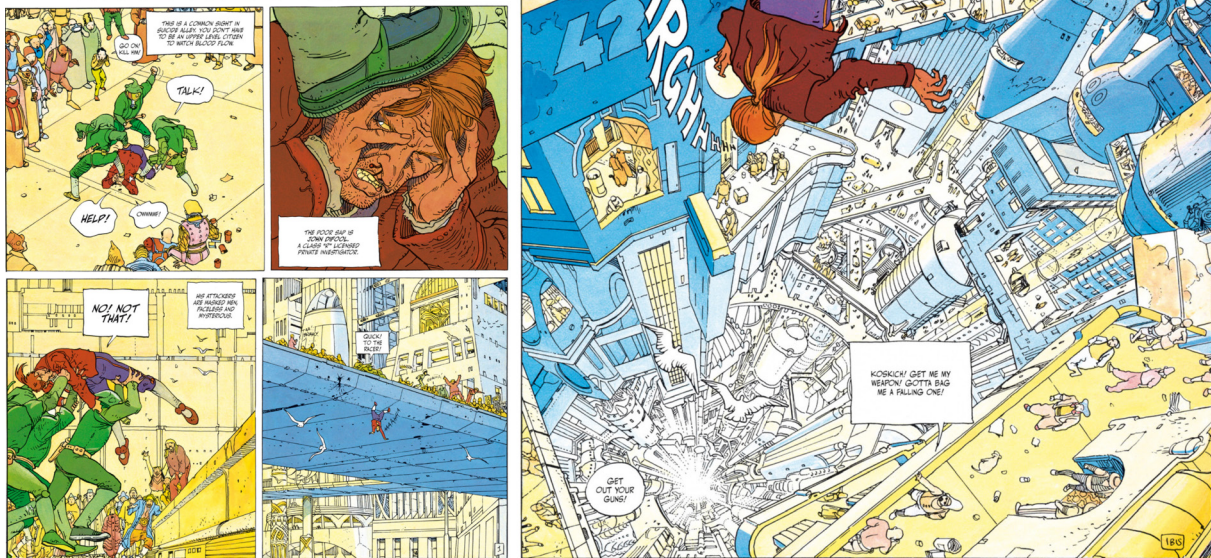


Figura 59

VERTIGEM

Do estímulo de **vertigem** trazido pela sequência do corredor em “Inception” e do medo de alturas que persegue o protagonista de “Vertigo” surge, para análise, o livro de banda desenhada “The Black Incal” (1981) criado por Alejandro Jodorowsky (argumento) e Jean Giraud, com o pseudónimo de Moebius⁸⁴ (ilustração). Como primeiro livro de uma saga aborda o contexto histórico dum universo tecnológico futurista e introduz questões sobre o que representa o “Incal”. O leitor deste livro de ficção científica entra num mundo em colapso, numa realidade em constante mudança e repleta que grandes estruturas. Jodorowsky e Moebius criam um ambiente cheio de contrastes estéticos e sociais, marcado pela **representação** do espaço. Os autores dividem a narrativa e espaço entre o luxo e o lixo, entre poder e desprezo, entre a construção e a **destruição**.

Nos seus desenhos, repletos de referências e simbologias, Moebius desenvolve uma estrutura variada dos quadros para cada uma das páginas, dando-lhes diferentes importâncias. A narrativa começa pelo capítulo “Night At The Red Ring”, onde a personagem John Difooll, detetive privado de “Classe R”, aparece a ser espancado e atirado de uma plataforma (figura 59), o “Suicide Alley”. Este buraco, marcado por uma enorme verticalidade e conhecido pelos seus incontáveis suicídios, representa um momento de queda livre, entre as construções megalómanas da cidade, até um lago de ácido corrosivo. Os homens mascarados, que atiraram a personagem, procuraram despertar-lhe o medo da morte através do longo tempo de queda pelo ar. Antes de atingir o lago, a personagem Difooll é resgatada pelos mesmos homens, pois estes querem que ele diga onde está o “Incal”. A sensação de queda é vivida pela personagem e transmitida pela imagem representada nos desenhos de Moebius. O desenho que partiu da sua imaginação é aqui a fundação principal da projeção mental. Ao contrário do filme “Inception” em que a personagem Arthur domina a **vertigem** do espaço, a personagem Difooll admite o medo da morte que a queda pode trazer, tal como o protagonista de “Vertigo” (a acrofobia admitida de Scottie).

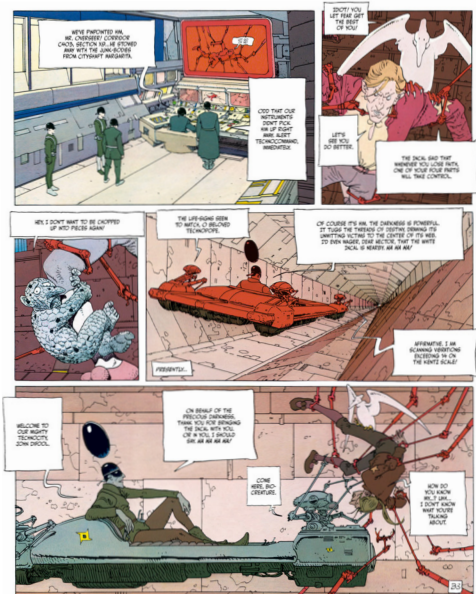
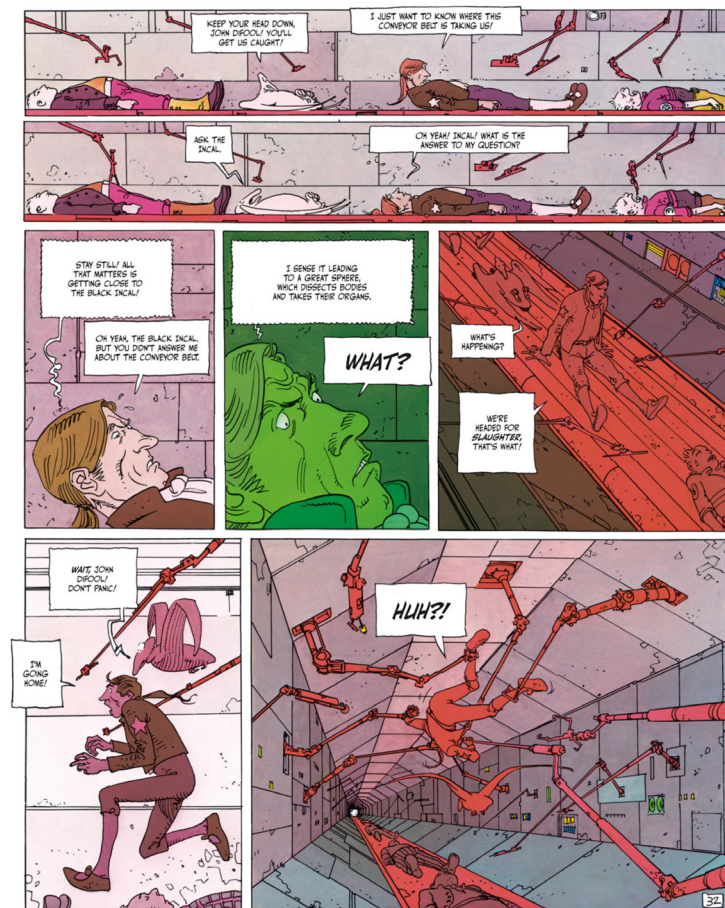
Moebius apresenta cenários densos de estruturas verticais que comunicam entre si. Estes

84 – Moebius (1938-2012) foi um escritor e desenhador de banda desenhada francês, conhecido também pelo seu nome verdadeiro de Jean Giraud, colaborou com alguns filmes e tornou-se num dos ilustradores mais consagrados da Europa.

espaços grandiosos, com várias perspectivas e tons de cor, raramente revelam o céu, de tão maciços e gigantes que são. Eles desenvolvem o **imaginário** da história. Nos desenhos, a cor e o preenchimento dos espaços variam ao longo da narrativa, criando descontinuidade na história e estimulando diferentes sensações ao leitor.

No capítulo “Techno Science” é apresentado um túnel extenso que segue um eixo horizontal. Através de um tapete rolante que serve para mover os corpos dos mortos, a personagem Difooll entra neste túnel (figura 60) que relembra o corredor de “Inception”. Em ambos os casos, as personagens “perdem” o controle do corpo e encontram-se suspensas no ar, sendo desafiadas pela gravidade e pela falta de percepção do espaço. Acharmos que a ideia de **vertigem** representa aqui uma sensação de movimento da gravidade, seja da pessoa pelo espaço, do espaço à volta da pessoa ou de ambos ao mesmo tempo. Ao contrário da projeção mental analisada no nível anterior, a vertigem não deve ser vista como um transtorno mental mas sim como uma sensação. Esta sensação pode ser causada pela acrofobia ou por problemas nos ouvidos e cérebro, envolvidos na manutenção do equilíbrio do corpo humano. A impressão de queda é trazida pela falsa sensação de movimento do espaço. Ao contrário da impressão mental do protagonista de “Vertigo”, recriada pelo **plano em movimento** de Hitchcock, Difooll vive uma sensação real de queda pelo espaço, sem morrer. Moebius retrata essa sensação através da imagem, através da sequência que cria na banda desenhada.

Em entrevista à revista *Domus*, no mesmo ano da estreia de “Inception”, Francis Rambert⁸⁵ afirma que, embora apenas 60% da população viva em cidades, é muito raro encontrar bandas desenhadas baseadas na escala da arquitetura do campo. A arquitetura da cidade e as suas sensações criam, através das ideias de tecnologia e dos arranha-céus futuristas, planos de fundo à banda desenhada. Rambert defende que a arquitetura e a banda desenhada não se devem fundir mas sim completar-se, seja no desenho na narrativa gráfica de um livro ou na apresentação gráfica de uma obra de arquitetura.





NÍVEL 3 - LABIRINTO

“One of the things that horror stories can do is to show us the archetypes of the unconscious; we can see the dark side without having to confront it directly”

Jack Kroll [1980]

“Un laberinto es una casa labrada para confundir a los hombres; su arquitectura, pródiga en simetrías, está subordinada a ese fin (...) abundaban el corredor sin salida, la alta ventana inalcanzable, la aparatosa puerta que daba a una celda o a un pozo, las increíbles escaleras inversas, con los peldaños y la balaustrada hacia abajo. Otras, adheridas aéreamente al costado de un muro monumental, morían sin llegar a ninguna parte, al cabo de dos o tres giros, en la tiniebla superior de las cúpulas. Ignoro si todos los ejemplos que he enumerado son literales; sé que durante muchos años infestaron mis pesadillas; no puedo ya saber si tal o cual rasgo es una transcripción de la realidad o de las formas que desatinaron mis noches”

Jorge Luis Borges [1949]



Figura 62 - [01.47.41]



Figura 63 - [01.52.16]

(DES)EQUILÍBRIO DA CRIAÇÃO

O uso de geografias imaginadas a partir do real permite criar ficções. Construções reais podem ser usadas na composição de um novo espaço, composto por montagens e manipulações, com novas topografias, por vezes totalmente impossíveis. Neste terceiro nível de sonho, o arquiteto já domina as ferramentas que lhe permite criar megaestruturas⁸⁶. O exterior da fortaleza, no sonho de “Inception”, demonstra a complexidade sublime da forma, a sua força e presença. O interior representará o minimalismo e a simplicidade do labirinto. Neste nível é trabalhada a arquitetura em grande escala e é dado especial foco à entrada e à saída dos espaços (e o que estes simbolizam).

O terceiro nível de sonho em “Inception” é concebido no exterior e no interior de uma fortaleza, com lugar indefinido. A personagem Ariadne, a arquiteta da equipa de Cobb, desenha um labirinto para dificultar a chegada ao seu interior, prevenindo que Mal, a projeção da mulher de Cobb, comprometa a missão. Para nós, o filme perde por não mostrar esse espaço. Dada a narrativa, as personagens atravessam o labirinto pela conduta de ar, um atalho, pois não há tempo de percorrer o labirinto, visto que recebem o sinal musical da personagem Yusuf, no primeiro nível de sonho. A perseguição surge pela falta de tempo e a falta de tempo anula a ideia de labirinto.

Apesar de não mostrar o labirinto, este nível não deixa de ter presente a ideia. A neve cria uma sensação de isolamento do espaço, com o resto do mundo dos sonhos, atribuindo à fortaleza propriedade **claustrofóbica**. Apesar do isolamento “o espaço nunca está vazio, ele incorpora sempre um significado”⁸⁷. No interior, o pavimento e teto são desenhados como uma malha repetitiva e, de algum modo, labiríntica (figura 63). Quando a personagem Fisher encontra o pai no seu subconsciente, o espaço é visto como a solução do labirinto (figura 64), o seu fim, espaço constituído por uma sala escura e marcada por uma grelha quadrada em todas as superfícies (pavimento, paredes e teto). No exterior, a avalanche demonstra o colapsar do inconsciente, o **desequilíbrio** e a **destruição** do sonho.

O início da destruição surge como ponto de partida para se chegar ao *limbo* ou até para se parar

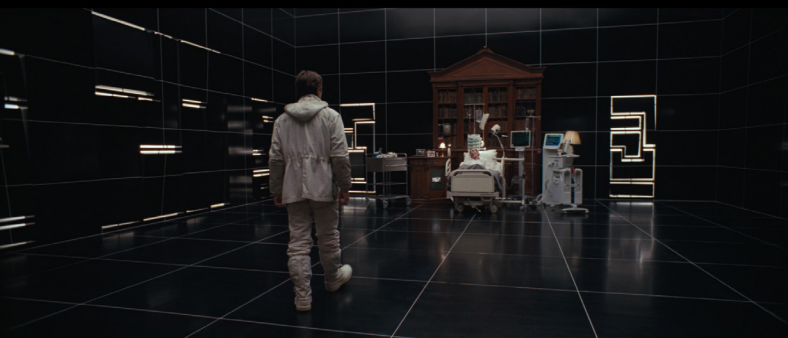


Figura 64 - [02.09.33]



Figura 65 - [02.11.57]

de sonhar e voltar à realidade. Este desequilíbrio surge como um *pré-limbo*, a transição para o último nível. Há uma procura de levar esta criação gigante, mas individual, para uma escala infinita de criação e experimentação. Com o alargar do tempo, esta fuga, se não concluída, poderá tornar-se em prisão mental perpétua.

A fortaleza da montanha corresponde ao maior cenário construído para “Inception”, já que seria obrigatório construí-lo sobre um fundo de montanhas reais⁸⁸. Nolan e a sua equipa desenvolveram então uma maquete pormenorizada em miniatura da fortaleza (com 13 metros de altura) e combinaram a filmagem de algumas sequências, utilizando os dois suportes numa só imagem. A explosão final (figura 65) é exemplo disso mesmo, o culminar entre a explosão do cenário real e de uma maquete desenvolvida num parque de estacionamento em Los Angeles. A construção do cenário em Alberta ambicionava também quantidades de neve ideais para realização das filmagens⁸⁹.

M. Fisher afirma que “este anticlímax conduz “Inception” para um final aborrecido”⁹⁰. Segundo o escritor, o filme falha na escala progressiva do sonho, ignorando as complexidades metafísicas abordadas em sonhos anteriores. Apesar da pressa que o filme parece ter em relação ao seu final, ignorando as escalas temporais em detrimento das espaciais, consideramos que Nolan consegue criar um nível com grande envolvimento do espectador, que acredita na ação observada sem reparar que todo o espaço apresentado representa o mundo sonhado.

Nolan procura representar, nesta fortaleza, uma ideia de labirinto confuso, dominada pelo isolamento e pela loucura espacial e temporal do ambiente. Este nível relata o estabelecimento e a **destruição** do mesmo espaço, daí o equilíbrio e o **desequilíbrio** da criação. Apesar de o sonho falhar, no entanto, na progressão do primeiro nível até ao *limbo*, este não deixa de seguir a lógica progressiva e complexa dos outros sonhos, apenas surge com um desfecho mais simples e menos impactante (a nível espacial). O terceiro nível representa a porta de entrada no *limbo*, a prisão física e mental que leva ao labirinto final - a consequência.

86 – Uma megaestrutura é uma construção ou disposição gigante de um edifício, vista como uma visão da arquitetura e muito utilizada no cinema e em livros de ficção científica. O seu par na história da arquitetura tem filiação na década de 1960 no Japão;

87 – LEFEBVRE, Henri - The Production of Space. 1991. p.154.

88 – Wally Pfister, diretor de fotografia de “Inception”, encontrou a localização ideal numa estância de ski na montanha Fortress em Alberta, Canadá;

89 – Nolan admite que a ideia da perseguição neste lugar exótico tem como referência os filmes de James Bond. Mark Fisher identifica a referência como sendo o filme “On Her Majesty’s Secret Service” (1969) de Peter Hunt (o único filme da série com rodagem em Portugal);

90 – FISHER, Mark - op. cit. p.40.



Figura 66 - [00.23.58]

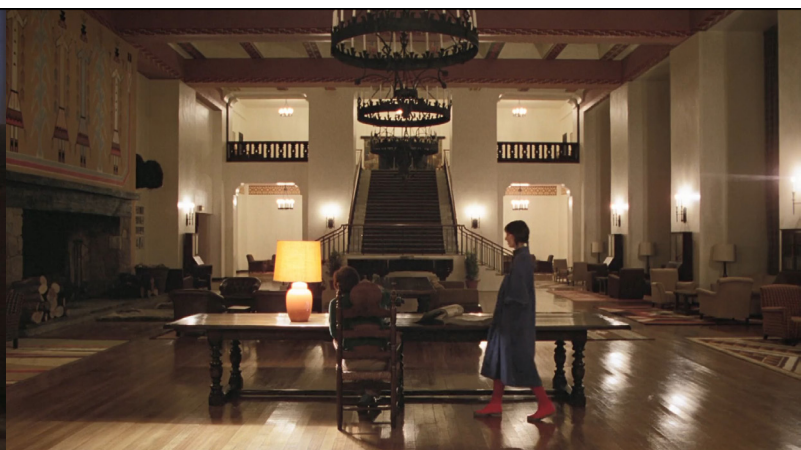


Figura 67 - [00.31.09]

PLANO DE CONJUNTO

Para incutir o sentimento de loucura que o espaço pode criar na mente, surge a análise do filme “The Shining” (1980) de Stanley Kubrick. O filme⁹¹ revela-se como um dos mais perturbadores da história do cinema, sobretudo pela forma inovadora com que o realizador contraria o modo tradicional de criar um filme de terror. A versão de Kubrick, de resto, contradiz grande parte da narrativa de S. King que, igualmente, se opunha à apropriação de Kubrick. “King viu as suas ideias e intenções originais serem apagadas”⁹². Apesar de ambas as versões continuarem a ser grandes influências culturais, a versão de Kubrick é a mais marcante, talvez porque “as suas imagens são mais facilmente partilhadas e lembradas”, defende K. J. Donnelly⁹³. Kubrick localiza a narrativa numa zona montanhosa com neve (como em “Inception”), assumindo o isolamento de qualquer contexto de cidade ou época. As sensações que o filme provoca geram terror mental e não tanto horror explícito. Este filme pode ser visto como uma paródia consciente de terror, um sonho aparente que reflete o estado mental do próprio realizador. O próprio afirmava que “quando se lida com personagens e com o sentido das suas vidas, a maioria dos finais sugeridos nos filmes são falsos e, possivelmente, é isso que perturba o espectador: este pode sentir a gratuidade de um final infeliz”⁹⁴.

A confusão criada pela falta de credibilidade de algumas cenas reflete a maior questão do filme: perceber se os espaços refletem apenas visões de um **imaginário** criado pela loucura do protagonista Jack, como que um sonho, ou se refletem os fantasmas do hotel. Estes fantasmas assumem, por vezes, um papel real e ativo e, por outras, surgem como sonhos perversos que refletem os medos e as fraquezas das personagens. Kubrick recriou o romance de King eliminando bastantes incidentes sobrenaturais, tornando a narrativa cinematográfica mais plausível e mais perturbadora, transformando o susto externo num medo interno, dominado pela mente das personagens e dos espectadores. Este medo de Kubrick é trazido através do espaço e da construção da arquitetura em si e não tanto pela sucessão da ação. As características da arquitetura originam espaços (mentais) projetados e refletidos na arquitetura. A maioria



Figura 68 - [00.10.20]



Figura 69 - [00.43.10]

das cenas são vistas, tal como nos filmes de Hitchcock, pelos olhos das personagens. Aqui o olhar do espectador assume o da personagem Danny, na sua perspetiva inocente e frágil, que multiplica o medo (tal como Hitchcock faz com Scottie). A personagem Danny desenvolve a sua capacidade paranormal, assumindo-a como um amigo, a voz da razão, talvez devido ao comportamento violento do pai, Jack. Esta voz surge como uma personagem na cabeça de Danny que controla o seu subconsciente e que o faz ver para além da realidade visível, ver o mundo dos sonhos.

O décor é uma unidade hoteleira, de luxo, designada por “Overlook”, localizada nas montanhas do Estado de Colorado⁹⁵. Na narrativa, o hotel é encerrado ao público durante a época invernal devido ao rigoroso inverno. Acharmos que é importante entender o passado e a sua influência do inverno no espaço. O passado sombrio do hotel representa o seu terror, isolamento e loucura, já o inverno representa o frio, a solidão e a morte. A arquitetura de todo o espaço é moldada pela mente quebrada de Jack, pelos seus problemas antigos com o álcool e a violência. Durante o filme são dadas pistas relativas à gradual falha mental da personagem, marcada pelos distúrbios espaciais. O diretor do hotel dizia que o ataque da personagem Grady se relaciona com “o que chamavam de febre da cabine”⁹⁶. Jack parece atingir a mesma loucura desta personagem. Na perspetiva do filme há uma fusão da loucura de Jack com a estrutura física do espaço, criando assim uma experiência espacial única. A condição mental e a mobilidade **esquizofrénica** da personagem Jack (que relembra a personagem Cobb em “Inception” e o sonâmbulo em “Caligari”) são ilustradas no espaço, pois o hotel está vazio e carente de referências temporais e espaciais. A cozinha e a dispensa, por exemplo, anulam qualquer domesticidade do espaço, pela sua incomensurabilidade. Estes espaços gigantes criam desconforto e trazem mais insegurança ao hotel. A imensidão espacial do hotel enfatiza assim o diminuído espaço mental e privado de cada elemento da família.

O tema do labirinto, bastante presente ao longo do filme, é repetido em muitos elementos

91 – Baseado num romance do género de horror da literatura gótica, com o mesmo título, de Stephen King (1977);

92 – DONNELLY, K. J. - The Shining. 2018. p.87;

93 – Idem;

94 – KUBRICK, Stanley - Director's Notes: Stanley Kubrick Movie Maker. 1960. pp. 23-24;

95 – A pequena ilha que aparece nos primeiros segundos do filme introduz o tema do isolamento, já a entrada do carro pela floresta simboliza a entrada no labirinto;

96 – Reação claustrofóbica que ocorre quando as pessoas ficam trancadas por muito tempo.



Figura 70 - [00.27.37]



Figura 71 - [00.28.11]

arquitetônicos e decorativos. São exemplos os corredores do hotel cobertos por uma carpete que ocupa a totalidade do pavimento, vermelha, amarela e castanha. Esta carpete desenha um labirinto no chão, onde Danny aparece a brincar, assumindo ele, o papel do arquiteto (figura 69). O próprio hotel é apresentado com uma forma desarticulada e labiríntica, difícil de memorizar e de organizar mentalmente. A desorganização propositada dos espaços torna o hotel confuso. O lobby de entrada é mostrado quando a personagem Jack se debruça sobre a maquete do labirinto exterior (figura 70), onde a câmara se aproxima e mostra a mulher e o filho dentro do labirinto (figura 71). A maquete foi a proposta de Kubrick para representar as origens da arquitetura, na sua forma mais básica: a lenda de Dédalo⁹⁷, que criou o primeiro labirinto, e a ideia comum do arquiteto a olhar para a sua maquete, fruto do seu trabalho mental e físico. Esta transição faz da personagem Jack uma figura mítica intemporal, aprisionada na sua própria criação. Aqui é assumida uma atitude de onipotência quase divina de Jack, através da sua mente desequilibrada. Na narrativa, o labirinto é também apresentado em desenho, como guia às visitas do hotel. Na realidade, o cenário real do labirinto não corresponde ao labirinto do **imaginário** do filme. Aproveitando uma pequena parte foi desenvolvido um desenho mais simples para a filmagem das ações das personagens. O pátio, o salão, o labirinto e o quarto da família foram construídos e estudados previamente, sobre a forma de maquete - tal como Nolan fez para os diferentes níveis de "Inception".

No filme entendemos que o espectador é incapaz de mapear em termos rigorosos os espaços internos do Overlook e, muito menos, os do labirinto exterior. A confusão gerada pelo desenho dos cenários é propositada. A continuidade arquitetônica do espaço é negada, aprisionando o espectador dentro do seu **desequilíbrio**. As escadas e os corredores são os espaços que mais desconfiguram a percepção espacial, criando sensações de **claustrofobia**, desorientação e tontura, o que remete para as lógicas paradoxais de M. C. Escher. Esta desorientação é ampliada pela falta de visão e fraca iluminação das janelas. A falta de luz natural, dado o nevão, retira qualquer tipo de orientação. O espaço é igualmente



Figura 72 - [00.48.44]



Figura 73 - [01.10.00]

marcado pela falta de sombras, característica atípica de um filme de terror. A constante utilização de luz artificial, dia e noite, elimina qualquer noção temporal dentro do hotel, este parece estar congelado no tempo. A impercetibilidade temporal reforça o pânico do isolamento, tornando o hotel numa prisão. O tempo só se realiza pela sucessão de subtítulos dada ao longo do filme. Kubrick cria propositadamente um ritmo confuso ao apresentar os dias, potenciando o drama. A falta de comunicação com o mundo exterior induz a sensação de abandono. Entendemos que a **claustrofobia** surge na medida em se que a família está presa no espaço com um monstro em crescimento. O espaço torna-se cada vez mais vazio. Este vazio é acentuado pela aparente visão do baile no salão, onde a personagem Jack se depara com uma multidão. Sempre que tem visões de outras pessoas surge sempre acompanhado do seu reflexo em espelhos - bar do salão (conversa com o barmen Lloyd), quarto 237 (mulher velha) e instalação sanitária do salão (conversa com o zelador Grady), o que relembra os reflexos no primeiro nível de sonho de “Inception”. A duplicação e o reflexo de “Inception” acontecem em muitos dos espaços e momentos. A palavra “REDRUM”, anagrama de “MURDER”, que a personagem Danny escreve na porta antes do ataque do pai, relembra o título dado por Nolan ao filme “TENET”. Tal como em “Inception”, Kubrick cria deliberadamente uma narrativa que é ela própria um palíndromo, uma amálgama de realidades, imaginações, sonhos e memórias. As supostas visões da personagem Jack surgem como um sonho, um confronto de realidade e **imaginário** no qual diferentes cores criam uma comunicação não verbal com os espectadores, ampliando estados mentais das personagens e/ou dando diferentes intensidades ao espaço. Temos como exemplo a cor vermelha nas paredes da instalação sanitária do salão (figura 73) que marca o aumento da insanidade mental de Jack.

O Overlook foi inspirado em algumas tipologias de arquitetura. O seu exterior⁹⁸ assemelha-se a cenários expressionistas como os de “Caligari” e a castelos góticos, enquanto o labirinto representa mitos antigos ou jardins ingleses do século XVIII. O interior⁹⁹ do hotel representa um certo estilo *kitsch*¹⁰⁰.

97 – Kubrick estudou mitologia grega, dominando assim os vários significados do labirinto - a lenda de Minotauro, preso num labirinto na ilha de Creta;

98 – A fachada exterior do hotel foi replicada a partir do “Timberline Lodge” na floresta de Mount Hood, em Oregon, EUA;

99 – O interior do hotel foi baseado no hotel “Ahwahnee” no Parque Nacional de Yosemite, na Califórnia, EUA;

100 – Estilo estético associado a estereótipos sociais e culturais, que é adotado pela população não erudita.



Figura 74 - [01.49.38]



Figura 75 - [01.54.04]

Todos espaços sofrem efeitos na escala, modificações visuais e uso de padrões que geram a sensação de medo e sufoco. A escala aparentemente sublime do hotel anula qualquer habitabilidade ou característica de espaço doméstico. É no confronto do público e privado que é dada a perseguição. A casa de banho onde a personagem Wendy se tranca com o filho representa um beco sem saída. Aqui é dada a prova final da loucura de Jack, onde este afirma estar em casa enquanto destrói a porta com um machado. Os espaços labirínticos do hotel “Overlook refletem a falência mental de Jack (...), espaços estes que se proliferam e se conectam entre si num *continuum* que, em vez de crescer, se fecha em si mesmo (...) tudo isso se torna numa extensão da própria instabilidade física e mental de Jack”¹⁰¹. Os **planos de conjunto** utilizados repetidamente reforçam a imensidão do hotel em relação à pequena escala física e mental das personagens - ilusão criada pelo enquadramento fotográfico. Também o som e o seu eco ajudam a reforçar a imensidão do espaço. Aglomerados agressivos de som e o aumento dramático de volume provocam medo, desorientação e pressentimento de um desastre iminente. O eco da máquina de escrever, como exemplo, parecem tiros, já o som que Danny faz com o triciclo marca um ritmo em crescendo. Estes sons ajudam a construir o pesado e a prisão sensorial que representam o hotel. Por outro lado, as músicas clássicas (do salão) criam a sensação de romance, sonho e **nostalgia**, marcados pelo passado do hotel.

“The Shining” foi um dos primeiros a utilizar “*steadycam*”¹⁰², criada por Garrett Brown, poucos anos antes do filme. Esta técnica permitiu criar sequências contínuas pelo hotel, desconstruindo-o em várias secções, num labirinto de cenários. Kubrick é obcecado pela simetria no enquadramento dos planos, sobretudo nas sequências com pontos fixos. Nestes planos marcados por perspetiva, Kubrick concretiza as suas imagens tal como um arquiteto enquadra a figura humana no contexto da sua obra. O **plano de conjunto** revela uma arquitetura de aprisionamento espacial, enquadrando as personagens e grande parte do espaço nunca revelando o que está para lá dele, o seu contexto e suporte.

101 – JAMESON, Richard T - Film Comment: Kubrick's Shining. 1980. p.30;

102 – Este estabilizador consiste num sistema de eixos que suporta a câmara e compensa o seu movimento, evitando filmagens tremidas.



Figura 76

CLAUSTROFOBIA

A falha na criação do labirinto em “Inception” e a **representação**, bem explorada, do espaço labiríntico em “The Shining” revelam **desequilíbrios** espaciais aplicados à mente humana. Acreditamos que este conceito de labirinto representa uma megaestrutura mental. A **claustrofobia** é um medo que envolve a sensação de desconforto e desequilíbrio perante espaços fechados e confinados, uma aversão que causa ataques de pânico às suas vítimas. Ao longo dos tempos, muitos arquitetos e artistas desenvolveram desenhos e espaços que evitavam ou procuravam reproduzir esta sensação, visto ser uma das mais marcantes na arquitetura associada ao sonho. Giovanni Battista Piranesi¹⁰³ ficou conhecido pelas gravuras dos seus espaços **imaginários** com prisões complexas e chocantes. Os “Carceri” mostravam domínio nos princípios de desenho do teatro Barroco, dominado pela escala, profundidade, luz e sombra do espaço. Apesar do seu trabalho ser considerado impensável para a época, a espacialidade ambiciosa que criou é rica em perspetivas elaboradas, grandeza nas massas e no uso dramático da luz e sombra.

Em 1743, Piranesi já se encontrava a trabalhar nas gravuras das prisões. Este trabalho inicial das prisões imaginárias revelaram o gosto pela perspetiva arquitetónica. As prisões revelam grandeza nas massas arquitetónicas, estas marcadas pela fantasia de combinar pequenas pessoas em espaços enormes de uma arquitetura esmagadora, que relembra a carga arquitetónica presente na fortaleza de “Inception”. A primeira edição do trabalho, que o próprio lançou em 1761, consistia em 16 gravuras. Após a primeira edição o artista voltou a trabalhar nas obras, melhorando-as. Podemos afirmar que isto demonstra o desenvolvimento da sua mente, ao longo do tempo. Na segunda fase da obra, Piranesi tornou as linhas mais robustas, trazendo força e um efeito ainda mais dramático à sua obra. As composições foram assim transformadas pela adição de mais elementos arquitetónicos, mais engenhos de tortura e pessoas ainda mais pequenas, ofuscadas pelo espaço e escondidas pelas sombras.

A sensação de um aprisionamento involuntário é criada pela **claustrofobia** da imagem, a qual afeta os mecanismos inconscientes da sensibilidade espacial. A loucura constante neste trabalho de

103 – Giovanni Battista Piranesi (1720-1778) nascido perto de Veneza, filho de um pedreiro, foi treinado como um arquiteto. Diz-se que em Veneza ou em Roma poderá ter estudado “pintura de cena arquitetónica” com os irmãos Domenico e Giuseppe Valeriani e poderá ter sido influenciado pelo trabalho de Bibiena, uma famosa família de “designers de palco” de Bolonha.

Piranesi remete para uma das primeiras considerações das ideias de sublime e transcendência aplicados à arquitetura. A qualidade da transcendência destes espaços está para além da qualidade como objeto. A enclausura deste espaço existe na procura de despertar sensações de medo, curiosidade e perigo. Como as sensações de perigo e dor são as mais fortes podem ser vistas como intensas e desejadas a certo ponto, a uma certa distância, desde que não se transforme em puro terror¹⁰⁴. O observador é assim confundido e levado a recriar estes espaços na sua mente. O ambiente de grandeza e de aparente **claustrofobia** evita o senso real de tortura, deixando isso para a imaginação do observador, evitando o pânico e potenciando o medo. A escala em miniatura das pessoas serve para ampliar a grandiosidade deste labirinto, deste espaço paradoxal. Os seus espaços subterrâneos, interiores e abobadados representam prisões mentais e procuram estimular o medo através do sofrimento humano, usando espaços associados a prisões físicas. Os instrumentos de tortura em todos os desenhos realçam a posição dos seus trabalhos em relação às configurações da arquitetura e da cidade do seu tempo. A sua fantasia, imaginária e confusa, tornou-se uma grande referência, nascida numa fonte de um certo delírio, um sonho em que a tortura e o horror eram vistos como forma de prazer e de sentir a verdadeira realidade, o que talvez explique a aparente euforia da personagem Jack em “The Shining”. Os espaços representados criam um aumento da sensação de ansiedade e, por isso, o observador identifica-se inconscientemente com o espaço sugerido.

Diana I. Agrest sugere uma interessante dualidade na maneira em que Le Corbusier e Piranesi confrontam a realidade¹⁰⁵. É um confronto entre fantasia e realidade, uma representa o futuro e a outra o passado. A visão de tabula rasa de Le Corbusier é então substituída pela ruína de Piranesi. “Os Carceri representam um mundo que está excluído da sociedade e dos sentidos (...) As ruínas revelam/escondem um mistério, uma vida que já existiu, mas que nunca mais será conhecida”¹⁰⁶. Poder-se-á dizer que para Le Corbusier, a **destruição** serve como ponto de partida para novas utopias; e para Piranesi a utopia existe na ruína. A nova criação procura assim ser lembrada e a destruição esquecida.

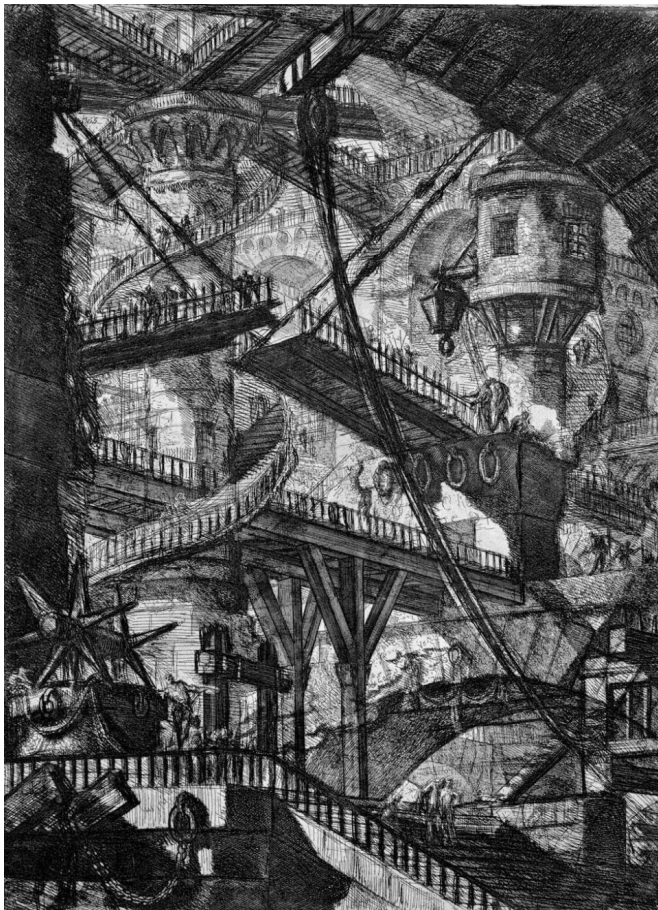


Figura 77

- 104 – BURKE, Edmund - A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and the Beautiful. 1757.
105 – AGREST, Diana I. - Architecture From Without: Theoretical Framing For A Critical Practice. 1991. p.124;
106 – Idem. p.122.



NÍVEL 4 - LIMBO

“Suddenly we stop, astonished, measuring and appreciating: a geometric phenomenon has appeared before our eyes: rocks erect like menhirs against the relentless horizontal of the sea and the meander of the beaches. By the magic of relationships here we are in the land of dreams”

Le Corbusier [1929]

“The stranger was, in effect, the personification of all that modernity’s efforts at cognitive spacing sought in vain to annihilate, and merely succeeded in displacing (...) The modern city was, concomitantly, the world as experienced by the stranger, and the experience of a world populated by Strangers - a world in which a universal strangeness was coming to predominate”

David B. Clarke [1997]

“If houses were no longer haunted by the weight of tradition and the implications of generations of family drama (...) then memory would be released from its unhealthy preoccupations to live in the present (...) Techniques of spatial occupation, of territorial mapping, of invasion and surveillance are seen as the instruments of social and individual control”

Anthony Vidler [1994]



Figura 79 - [01.16.37]



Figura 80 - [02.04.16]

DECLÍNIO E DESTRUÇÃO

A arquitetura da cidade, como plano de continuidade horizontal, deve ser vista numa montagem de imagens ilimitadas, como um panorama. Nezar AlSayyad defende, por exemplo, que o pós-modernismo surgiu perdido na possibilidade de diferenciar o real da simulação e que a cidade deve ser vista como uma colagem e “montagem frenética de imagens”¹⁰⁷. O pós-modernismo é visto aqui como “reação e contraste à modernidade (...) utópica [e como tal] retrata a arquitetura da cidade com uma visão de um futuro distópico”¹⁰⁸. Consideramos que as vistas aéreas das cidades remetem para a vista de um Deus (o arquiteto), de um olhar divino na perspectiva da cidade. Este olhar é sinal de poder e controlo num mundo por ele criado. A vista de cima, em plano picado, reforça a sensação de controlo da paisagem, de equilíbrio e de uma alternativa relativa ao chão (marcado pela destruição). A ideia de uma cartografia representa isso mesmo, ordem e objetividade. A cidade utópica projetada pelo arquiteto desenvolve-se num mundo totalmente planeado. As vistas do chão, mostram o lado negativo e descontrolado desse mundo, os seus problemas e a sua **destruição**.

Num último cenário de “Inception” é demonstrado o poder da natureza perante a intensão dos criadores. A natureza e a erosão são aqui exemplos da força do inconsciente. A natureza destrói, ao longo do tempo, tudo o que outrora foi criado (exemplo do mar a destruir edifícios no último nível do “Inception”). Reconhecemos que o tempo procura renovar o mundo, reviver tudo o que foi de algum modo manipulado, criado e ocupado. Julgamos que neste local são perdidos os limites entre a criação destrutiva e a **destruição** da criação. Essa linha parece cada vez menos definida. A ideia da ruína está igualmente ligada à escala da cidade e do tempo. A destruição é por isso o final de uma história e o início de outra. “Alguns arquitetos gostam de fazer nascer as construções novas a partir de ruínas ou “preexistências” - e, quando não existem, chegam a forjar essas ruínas tão necessárias ao seu programa”¹⁰⁹.

Compreendemos que não há cidade utópica sem a sua versão distópica. Esta condição, em



Figura 81 - [01.55.39]



Figura 82 - [01.56.51]

“Inception” é representada no quarto e último nível de sonho, num espaço infinito e intemporal. O *limbo* constitui uma cidade que procura rigor e organização com edifícios dispostos em grelha e torres que crescem gradualmente para o horizonte (figura 78). O filme começa e acaba no *limbo*. Este volta a aparecer em vários momentos ao longo da narrativa, completando-a e explicando-a. O *limbo* representa um mundo que não é redondo, que não tem limites e que não passa de uma ilusão. Numa possível abordagem entendemos que este sonho representa todas as utopias que se tornam distópicas, admitindo igualmente que todas as distopias possuem uma certa carga de desejo e sonho utópicos. Neste nível, a cidade deve ser vista de um modo panorâmico, como um **plano geral** do cinema.

Numa vista aérea e longínqua, é demonstrado o domínio do arquiteto sobre a paisagem, num espaço de difícil compreensão e de alguma estranheza para os seus habitantes. Este espaço panorâmico é apresentado segundo um recorte horizontal, um plano geral que enquadra toda a arquitetura. Auguste Perret após concretizar a sua igreja “Le Raincy”, perto de Paris (1922), com paredes de vidro contínuas ao longo do perímetro, descreve a janela horizontal de Le Corbusier¹¹⁰ como “uma condenação [dos ocupantes] à visão de um panorama sem fim”¹¹¹.

A chegada ao *limbo* no final da missão é dada pelo mar, onde as personagens Cobb e Adriane se deparam com um penhasco de edifícios a ruir e a ser engolido pela água (figuras 81 e 82). Esta sequência exigiu bastante desenho e trabalho em CGI, aliando filmagens realizadas em Marrocos com ondas artificiais em plena rua. A **destruição** abrupta destes edifícios foi fortemente influenciada pela maneira de como os glaciares colapsam. Em resumo, é o momento em que o arquiteto Cobb vê a sua arquitetura a ser destruída pela natureza do sonho, natureza esta que procura repor a ordem natural da experiência. Cobb e Mal, como arquitetos que eram, usaram o *limbo* para experimentarem e desenvolverem a sua arquitetura. A arquitetura do *limbo* parte desde a casa mais antiga e segue uma linha temporal gradual mas repetitiva, remetendo para os edifícios e ideias do futuro - sonhos que estão para ser criados.

107 – ALSAYYAD, Nezar - Cinematic Urbanism: A History of the Modern from Reel to Real. 2006. p.9;

108 – MENNEL, Barbara - op. cit. pp.12-13;

109 – MONTEIRO, Paulo Filipe - op. cit. p.73;

110 – A janela horizontal que Le Corbusier apresenta em “Vers une Architecture”, representa um dos seus “5 pontos da arquitetura”, que o arquiteto utiliza no desenho dos seus projetos;

111 – *apud*. BRITTON, Karla - Auguste Perret. 2001. p.138.



Figura 83 - [02.13.05]



Figura 84 - [02.00.24]

Para os arquitetos de “Inception” o *limbo* representa a experiência ilimitada da arquitetura, o local de passado **nostálgico** onde os arquitetos testaram e evoluíram as suas ferramentas. Nestes espaços são reconhecidas referências de várias épocas da arquitetura e dos seus arquitetos, fazendo estimular a imaginação dos futuros arquitetos. Da “tabula rasa” surge um novo planeamento urbano, tal como Le Corbusier terá pensado o seu “Plan Voisin” (1922). Os arranha-céus (alguns fortemente marcados pelas suas lajes - figura 83), iluminação difusa, simetria e equilíbrio nas paisagens da cidade relembram o projeto, nunca construído, de Le Corbusier. Sentimos que o medo trazido pela cidade gigante de Le Corbusier está presente do desenho do *limbo*. Tal como a cidade de Le Corbusier, o *limbo* parte do confronto repentino da massa vertical com o ambiente horizontal. Le Corbusier explica, de resto, este eixo contrastante dando o exemplo de uma rocha vertical colocada junto ao mar.

Reconhecemos que falar de projetos de arquitetura não construídos é falar de arquitetura como uma espécie de utopia nostálgica, nunca comprovada ou falhada, mas concretizada na suas ideias e ambições. Este nível de “Inception” surge como uma crítica às visões utópicas falhadas. Nós acreditamos que o *limbo* representa a cidade de sonho, utópica na sua aspiração e distópica na sua concretização.



Figura 85 - [00.08.22]



Figura 86 - [00.30.48]

PLANO GERAL

A arquitetura e o cinema constroem massas e “certas imagens, em detrimento de outras”¹¹². O **plano geral** da arquitetura da cidade surge num maior distanciamento entre o habitante e o espaço que o envolve. Este plano enquadra novas ideias e objetivos, manipulando as percepções dos utilizadores da cidade. É neste distanciamento, entre criadores divinos (arquitetos) e peões mortais (pessoas), que surge o filme “Dark City” (1998), realizado por Alex Proyas. O filme ergue-se no contexto do desenvolvimento digital, marcado pela abrupta inovação do cinema e da informática. Talvez o primeiro a abordar o conceito de “matrix” (matriz) como “órgão” de criação de novos mundos e realidades, “Dark City” proporciona uma inovadora relação entre as novas construções digitais de **representação** cinematográfica e as novas definições do ser humano. Aqui, o “avanço da tecnologia foi visto, não como uma fantasia utópica, mas como uma fantasia extremamente distópica”¹¹³. O final do milénio suscitou também profecias catastróficas, fantasias e outras realidades, como a clonagem¹¹⁴.

“Dark City” sustém “uma oposição entre imersão e espetáculo”¹¹⁵, entre estar dentro ou fora da experiência que é a arquitetura. O filme, tal como acontece com “The Shining”, ilustra um labirinto numa enorme maquete. O set de “Dark City” é uma cidade sem referências arquitetónicas, carente de planeamento urbano e de espaços públicos funcionais. O carácter repetitivo da cidade é trazido pela amálgama de edifícios e pelas ruas estreitas e escuras. O espaço amontoado parece surgir como crítica à cidade moderna proposta por Le Corbusier. As pessoas não são capazes de reconhecer o limite da cidade pela sua constante mudança. Na narrativa do filme, a “aparente imaterialidade das novas tecnologias digitais é retratada nuns estranhos seres”¹¹⁶ que, separados de qualquer realidade física ou mental, assumem o papel de arquitetos. Na cidade do filme é desenvolvida uma utopia distópica, uma aglomeração de construções que apenas obedece à ilusão dos seus ocupantes. “Dark City” cria uma sensação de isolamento e desorientação num mundo que parece sonhado.

Toda a narrativa do filme parece lembrar a ideia de videojogo abordada anteriormente em



Figura 87 - [01.42.46]

Figura 88 - [01.42.31]

“Inception”. As percepções instáveis de John Murdoch, o protagonista, conduzem-no pelo espaço sujo e abandonado. A falta de fluidez espacial fragmenta ainda mais a identidade e as falsas memórias das personagens, cobaias desta simulação. A arquitetura é feita ao acaso para iludir os seus ocupantes. Os habitantes são vistos como ratos numa experiência de Calhoun, sem fuga possível, para além da morte. A cidade é uma metáfora referente às prisões mencionadas no nível anterior. A distinção entre o sonho e o real “acontece dentro da mente”, entre “um passado construído pela implantação de falsas memórias e um passado verdadeiro mas inacessível”¹¹⁷. Esta dicotomia é recriada na arquitetura da cidade, que inverte a superfície comum das pessoas (vista como um cenário) e o covil dos seres arquitetos (a realidade conhecida). Nesta prisão **claustrofóbica**, as personagens Strangers procuram alcançar o domínio sobre a alma humana, a “intangível qualidade dos humanos” que lhes permitiria sobreviver e prosperar como espécie. Os Strangers são, portanto, os arquitetos e as divindades desta realidade.

O “ecletismo presente na arquitetura destes espaços”¹¹⁸ parece sugerir uma **nostalgia** de um tempo na terra, marcado pela arquitetura e pelo cinema. A cidade em si desenvolve uma amálgama dos espaços imaginários presentes em muitas representações do cinema. Não só o espaço é artificial, o tempo também o é. Na narrativa, em todas as meias-noites, enquanto as memórias são alteradas, as pessoas são colocadas em pausa. Estes ritmos são uma analogia à construção sequencial do próprio cinema e arquitetura. Nestes momentos de pausa, todo o ambiente habitável é transformado, o que reforça a ideia de **destruição**. A pausa dada às personagens relembra o filme “Memento”, onde parece haver um estado de amnésia causado por um evento traumático que congela as personagens no tempo. Estas pessoas são assim programadas a habitar num quotidiano eterno e distorcido e, por isso, parecem sonâmbulos das suas rotinas, sonhadores numa cidade adormecida.

Os habitantes vagueiam pela cidade sem memórias claras, totalmente dependentes do espaço. Estes humanos, totalmente enraizados pela própria mente, assumem os papéis que lhes foram atribuídos.

112 – GRILLO, João Mário - op. cit. p.36;

113 – MENNEL, Barbara - op. cit. p.140;

114 – Comprovada com a ovelha Dolly, dois anos antes, parece influenciar também a realidade manipulada do filme;

115 – TRYON, Charles - Virtual Cities and Stolen Memories: Temporality and the Digital in “Dark City”. 2003-4. p.44;

116 – Idem. p.43;

117 – HAYLES, N. Katherine; GESSLER, Nicholas - The Slipstream of Mixed Reality. 2004. p.487-488;

118 – TRYON, Charles - idem. p.51.



Figura 89 - [01.27.54]

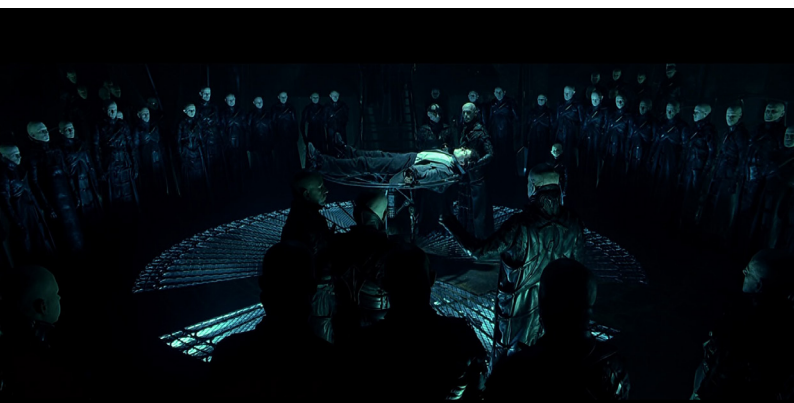


Figura 90 - [01.30.17]

Olhamos para as diferentes memórias, injetadas nas personagens do filme, como diferentes papéis a desenrolar numa maqueta gigante de um arquiteto. Por consequência, todas essas memórias são desenvolvidas no desenho do **imaginário** do filme. Nos espaços interiores de “Dark City” são deixados objetos familiares (como fotografias, postais e diários) que despertam as memórias falsas das personagens e que trazem uma “nostalgia melancólica de um mundo perdido (ou impossível)”¹¹⁹. Acreditamos que esta falsa domesticidade do espaço serve também para enganar o habitante da arquitetura. A obsessão em examinar o movimento dos ocupantes da cidade, por parte das personagens Strangers, parece remeter para a análise de um arquiteto, que retém informação para melhorar a arquitetura das suas obras. Nas últimas sequências do filme, o protagonista é capturado pelos Strangers, sendo preso a uma roda, com os braços abertos (figura 90), numa figura que remonta à imagem do “Homem Vitruviano” desenhado por Leonardo Da Vinci (1490). Esta analogia é clara no sentido em que ambos procuram a definição do ser humano. A própria cidade (figura 89) parece conter a mesma forma circular da plataforma que aprisiona o protagonista.

Como está sempre de noite, as ruas e os edifícios da cidade são iluminados artificialmente. Tal como em “The Shining”, a ausência de luz natural e a utilização constante de luz artificial trazem uma sensação de intemporalidade e de desorientação total. Proyas procura, com esta falta de luz natural, anular qualquer tipo de orientação e localização no universo. O filme procura prender os humanos num presente perpétuo, confuso e em declínio. Esta prisão mental é criada por uma arquitetura artificial e imaginada, tal como a do *limbo* de “Inception”. A alteração da cidade em tempo real relembra os arquitetos de “Inception” a construírem em direto. Em “Dark City”, a cidade é transformada numa enorme máquina, uma experiência digital. A artificialidade da cidade é acentuada pelos enquadramentos utilizados. As câmaras são propositadamente colocadas para além do campo de visão humana, num **plano geral** que torna o espectador em observador distante da experiência. Este espectador “torna-



Figura 91 - [01.42.40]



Figura 92 - [01.09.16]

se [assim] mais familiarizado com o simulacro do que com a realidade”¹²⁰. O **plano geral** da cidade remonta à ideia de panorama, a visão ampla de uma imagem que circunda o espectador e que enquadra as personagens, a cidade e o seu horizonte.

“‘Dark City’ inclui explícitas referências à história da modernidade (...) no planeamento urbano, no desenho de interiores e no vestuário”¹²¹ mas carece de contexto arquitetónico. Proyas procura trazer um carácter intemporal ao espaço através de uma mistura de várias épocas de arquitetura, tal como acontece nos edifícios do *limbo*, em “Inception”. Os tons monocromáticos, as sombras e a sensação de perigo surgem como principais referências ao cinema *noir* dos anos 1940. Citando Barbara Mennel, compreendemos que o “filme *noir* associa a cidade a temas como a alienação, isolamento, perigo, decadência moral e a uma suprimida mas muito presente sexualidade (...) da mesma maneira que associa a cidade [e as personagens] a uma falta de emoção”¹²². Dana Polan referencia¹²³ o quadro “Nighthawks” (1942) de Edward Hopper como um dos melhores exemplos para explicar o contexto cultural de “Dark City”. Em ambos os casos são abordados temas como a solidão, o voyeurismo e a estranheza. A tensão é criada pelo contraste do interior com o exterior dos espaços, tanto pela iluminação artificial do interior como pela escuridão contínua do exterior. Polan afirma que, apesar de estáticas, “estas personagens despertam curiosidade e perguntas ao espectador”¹²⁴, que se questiona, como o protagonista, ao longo do filme.

É na instância das memórias que se desconstrói o espaço mental das personagens, na medida em que se geram novas narrativas e se apagam as anteriores, prevenindo que os utilizadores reconheçam os espaços. A memória é aqui vista como “a nossa capacidade de manter a subjetividade e, por isso, surge a vantagem [objetiva] da tecnologia sobre os humanos”¹²⁵. Após derrotar os alienígenas o protagonista reconstrói a cidade, agora virada para o sol. Este novo mundo parece mais natural e livre que o anterior. Esta construção é na mesma baseada pelas memórias (artificiais) da personagem (as

119 – CLARKE, David B. (ed.). - op. cit. p.5.

120 – MENNEL, Barbara - op. cit. p.13;

121 – Idem. pp.140-141;

122 – Idem. p.49;

123 – POLAN, Dana - “Worlds Constructed” in Mark Rance - Dark City: The Architecture of Dreams. 2008. [documentário]. min.00.11.02;

124 – Idem;

125 – MENNEL, Barbara - idem. p.141.



Figura 93 - [01.43.24]



Figura 94 - [01.44.17]

únicas que conhece), mas reflete uma certa esperança, trazida pela referência anterior de Shell Beach. Esta praia que Murdoch encontra num postal simboliza a saída deste *limbo*, a falsa utopia que sucede a distopia. Shell Beach (figura 94) remonta uma certa **nostalgia** de um tempo mais fácil¹²⁶. Há uma procura de voltar ao mundo natural, trazido pela iluminação do sol e pelas ondas do mar - vistas como a saída e a entrada do sonho, tal como no *limbo* de “Inception”. Fazemos aqui “um pacto de solidariedade com a natureza: este é o lugar do ângulo reto. De pé em relação ao mar, lá está ele [o arquiteto], vertical sobre os seus próprios pés”¹²⁷.

“Quanto mais a tecnologia avança, mais a cidade cinematográfica é carregada de **nostalgia**, mesmo que essa nostalgia seja criada por tecnologia avançada”¹²⁸ acrescenta Barbara Mennel. No filme, a cidade procura ser toda criada digitalmente, subdividindo o espaço geométrico em várias memórias e usando o habitante como o portador da nostalgia. A experiência do habitante, aqui algo desconsiderada, é fundamental para a arquitetura. O espectador de “Dark City” não é enganado, ele sabe que estes seres vivem uma experiência utópica falhada e, por isso, segue o caminho do protagonista até este ter total percepção da sua realidade.

O filme revela a habilidade do protagonista se reinventar, escolhendo uma identidade própria para criação de novas memórias. “Dark City” procura que o espectador se identifique com a autonomia desta personagem, que desenvolveu controlo sobre um mundo que sabia ser artificial e que, por isso, assume o papel de arquiteto. Tal como os arquitetos de “Inception”, achamos que o arquiteto de “Dark City” deve ser visto como um deus criador e destruidor de sonhos. Quando o protagonista assume o controlo da cidade, no final da narrativa, pensa que a estará a libertar e é nesta ambiguidade que o filme termina, tal como “Inception”. As cidades sonhadas, em todos os filmes abordados, proporcionam e retiram a liberdade para criar e reviver utopias falhadas. Compreendemos agora que toda a utopia levanta questões distópicas, toda a intenção e criação é apagada ou alterada ao longo do tempo.

- 126 – Antes da revolução tecnológica as cidades eram vistas como prisões, a maioria da sociedade não podia viajar, no máximo ia até à costa (nostalgia de Shell Beach). O cinema trouxe uma nova nostalgia às pessoas, pois podiam viajar através da sua imagem, dos sonhos que retratava;
- 127 – CORBUSIER - *Poème de l'angle Droit: Lithographies Originales*. 2012. pp.30-31;
- 128 – MENNEL, Barbara - op. cit. p.142.

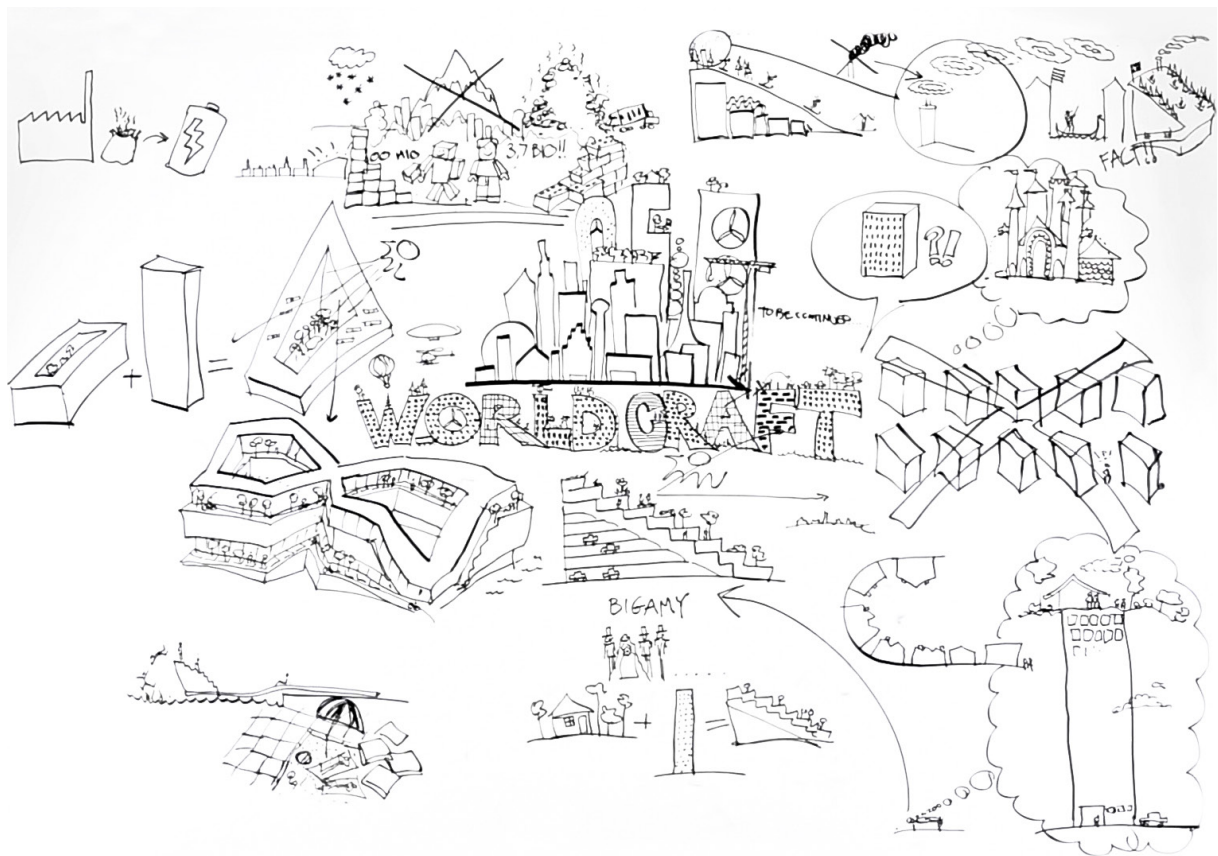


Figura 95

Nostalgia

Da nostalgia inerente do *limbo* em “Inception” e do estado melancólico causado pelas saudades de uma circunstância passada, em “Dark City” surge uma visão diferente. Aqui, a **nostalgia** pode ser encarada como um desejo de ver os sonhos concretizados. Para esta investigação, referimos sobre a ideia de nostalgia tida em conta nas aspirações utópicas de Bjarke Ingels¹²⁹.

O arquiteto Dinamarquês argumenta que, “ao contrário de um documentário que mostra o mundo como ele é, a ficção tem a capacidade de fantasiar como o mundo poderá ser”¹³⁰. Para ele, a “arquitetura é a ficção do mundo real”¹³¹, onde os sonhos e as aspirações criativas se concretizam. O desenho da cidade é um desenho sem fim. Bjarke Ingels afirma que a cidade procura sempre receber novas narrativas, novas cenas e “novas personagens que se movem no espaço”¹³². A sociedade tende a achar que a arquitetura moderna é aborrecida e destrutiva, pois identifica-se com os ornamentos dos edifícios do passado, de algum modo afetivos para elas. “Apesar da arquitetura do futuro parecer diferente, ela tem de funcionar com arquitetura”¹³³. Os arquitetos, formados pelo futurismo, procuram “libertar a cultura” do que Henry James chama de “senso do passado”¹³⁴. No início do século XXI é mais notória a transformação da arquitetura, anteriormente rica em detalhes, em espaços simples e encaixotados, baseados numa ideia de replicação em série que relembra a cidade de “Dark City”.

Bjarke Ingels usa “Inception” como importante referência no seu pensamento criativo e no discurso como arquiteto. O próprio afirma que os arquitetos do filme descobrem “as suas aspirações mais criativas e radicais, por estarem a desenhá-las dentro de um sonho”¹³⁵, sem limites e imposições. Ingels usa um diálogo do filme para comparar o *limbo* a um dos seus projetos, “The Mountain” (2008), em Copenhaga. Neste diálogo, a personagem Cobb explica como ele e a mulher queriam morar numa casa com jardim embora adorassem a vista de um arranha-céus. No mundo real teriam de escolher mas no sonho é possível juntar os dois. Em “The Mountain”, Ingels ambiciona tal possibilidade enquanto um híbrido de múltiplas ideias. No projeto é criada uma estrutura de um parque de estacionamento,

129 – Bjarke Bundgaard Ingels é um arquiteto nascido em Copenhaga, Dinamarca, no ano de 1974. Estou arquitetura na Royal Academy em Copenhaga e mais tarde na Escola Técnica Superior de Arquitetura, em Barcelona. Em 2006 fundou o escritório BIG (Bjarke Ingels Group);

130 – INGELS, Bjarke - Architecture should be more like Minecraft, says Bjarke Ingels. 2015 [vídeoclipe];

131 – Idem;

132 – Idem;

133 – BENJAMIN, Andrew - “At Home with the Replicants” in Maggie Toy (ed.). - op. cit. p. 23;

134 – *apud*. VIDLER, Anthony - op. cit. p.63;

135 – INGELS, Bjarke - Idem.

desenhada como uma montanha artificial, capaz de sustentar um empilhamento gradual de habitações. O programa ocupa um quarteirão onde o estacionamento corresponde a 2/3 e a habitação a 1/3 do conjunto geral. As casas surgem como uma enorme escadaria apoiada no estacionamento de acesso aos diferentes níveis de habitações. O acesso começa na rua e termina no estacionamento, praticamente à porta de casa. Cada habitação possui um jardim com uma dimensão semelhante à do seu interior. Para Ingels não há necessidade de separar o bloco de estacionamento do apartamento, evitando criar dois edifícios. Ao juntar os dois cria um conjunto que foge à ideia comum da “caixa” enorme e repetida. Este conjunto de conceitos representam o que Bjarke Ingels denomina de utopia pragmática¹³⁶.

A cascata de casas criada neste projeto relembra a forma crescente da cidade panorâmica do *limbo*. Esta habitação é vista, pelo arquiteto, como a casa de sonho **nostálgico** das personagens Cobb e Mal concretizada na vida real - tem a qualidade de uma habitação privada, jardim próprio e uma vista digna de um arranha-céus. É esta abordagem de projeto que o arquiteto refere de “Yes is More”. Para ele, a noção de utopia é importante mas, para se concretizar, esta nunca deve esquecer o “objetivo prático, social, económico e ambiental”¹³⁷ da arquitetura. Diferentes elementos exclusivos, como o exemplo do jardim ou do arranha-céus, afirmam-se como algo novo, uma nova ideia, desenvolvida a partir de desejos e interesses antigos. Aprendemos que esta união de ideias permite à arquitetura transformar a estranheza em aceitação, o sonho em concretização e o **imaginário** em realidade.

Ingels afirma que “no mundo dos sonhos tudo é possível”¹³⁸ e que a arquitetura atinge o seu máximo quando o irrealizável acontece, quando a “ficção se materializa numa realidade concreta”¹³⁹, tangível e funcional. Assim, a arquitetura cria e recria o mundo, torna sonhos em realidades, novos espaços habitáveis, apoiados sempre pela evolução dos tempos. Reconhecemos agora que os mundos fictícios criam ferramentas indispensáveis para que o arquiteto seja capaz de transformar e repensar os ambientes que projeta, desenvolvendo-os com ideias inovadoras e concretizáveis.

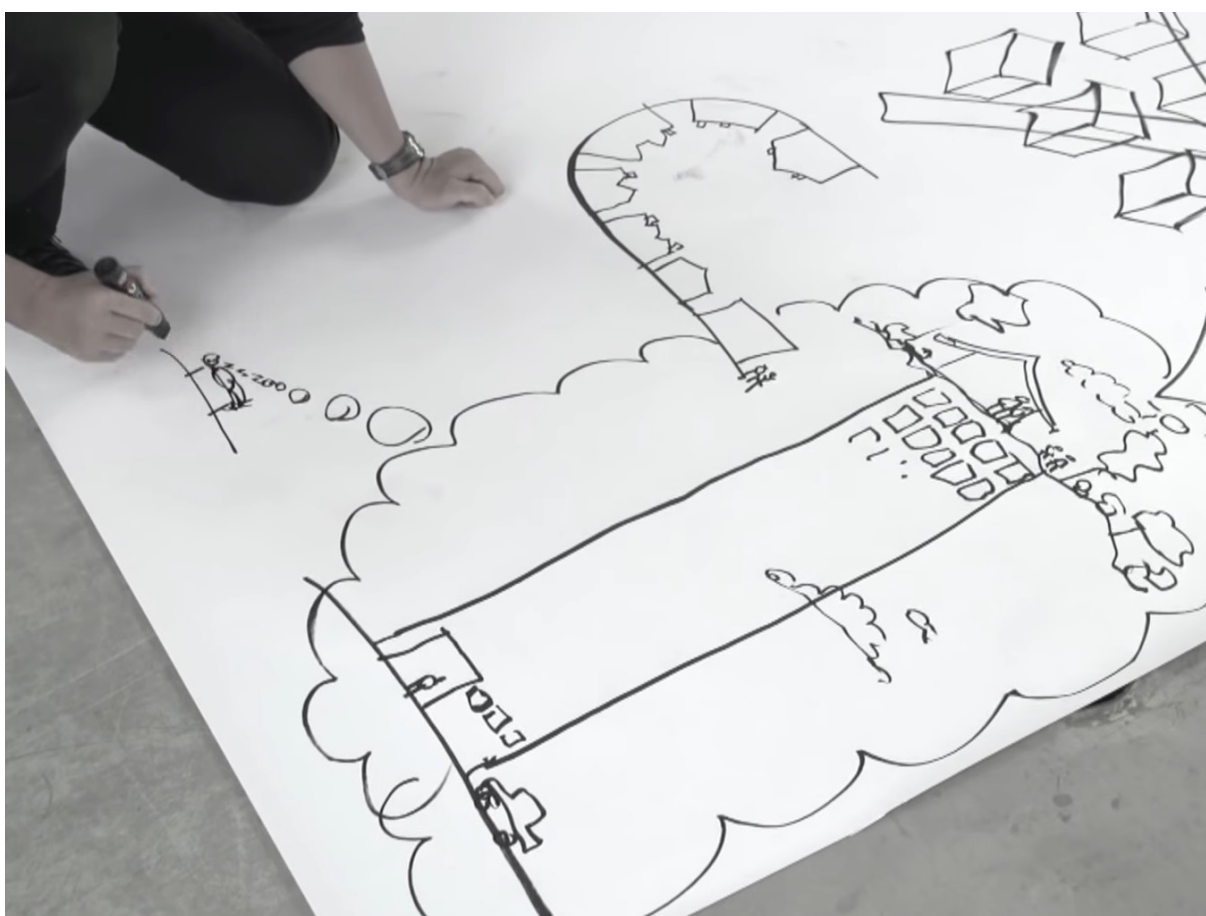


Figura 96

136 – Este termo, segundo o próprio (referência 138) trata-se de “uma utopia mais concretizável”, que transforma ideias em edifícios reais “com aspetos e formas diferentes porque funcionam de modo diferente”;

137 – INGELS, Bjarke - Yes is More. 2009. p. 12;

138 – INGELS, Bjarke - Abstract: The Art of Design - Bjarke Ingels: Architecture. 2017. [documentário]. min.00.00.35;

139 – Idem. min.00.00.45.

“Yet this ending has more than a suggestion of wish-fulfillment fantasy about it, and the suspicion that [the architect] might be marooned somewhere in a multilayered oneiric labyrinth, a psychotic who has mistaken dreams for reality, makes [these projections] deeply ambiguous”

Mark Fisher [2011]

CONCLUSÃO

Aproveitamos o fim do trabalho para refletir sobre vários assuntos relativos àquilo que estudámos, analisámos e aprendemos.

Não tendo surgido o tema do trabalho como um problema de investigação autónomo, pelo menos no seu início, parece justo assumir que foi o próprio desenvolvimento do trabalho que nos fez aproximar de uma indagação mais clara. A abordagem, trazida em cada nível, representa uma procura pessoal de estudar os espaços de “Inception”, olhando para eles a partir de diferentes pontos de vista.

De algum modo, e para nós, todas as obras selecionadas, de cinema ou de arquitetura, também parecem prever a ideia de sonho de C. Nolan, em “Inception”; um filme com referências espaciais complexas e que nos permitem explorar várias frentes ou níveis. Todos os outros filmes escolhidos, entre inúmeros possíveis, representam apoios que foram surgindo ao longo da investigação, dos quais admitimos uma afeição pessoal, cinéfila e talvez intuitiva. Para tal, como exemplo, tanto nos servia a representação do binómio espaço/tempo (recriada na viagem pela galáxia de “Interstellar”), como nos importava o cinetismo da maqueta rotativa (desenvolvida no segundo nível de sonho em “Inception”) ou até a ideia de isolamento de um sala minimalista (como no interior da fortaleza “Inception”) do filme “2001: A Space Odyssey” (1968) de Stanley Kubrick, autor do filme utilizado no terceiro nível da investigação.

Apesar da sua complexidade percetiva, o filme “Inception” é organizado segundo uma lógica e estrutura graduais, o que permitiu uma construção simples dos diferentes capítulos (por nós designados de níveis). Devemos reforçar aqui que começámos o trabalho com um enquadramento muito próximo e controlado da figura humana e terminámos a falar na escala inumana e descontrolada da cidade. De todos os planos e enquadramentos que os filmes proporcionam, foi utilizada uma sequência gradual, do grande plano (nível 0) ao plano geral (nível 4), de modo a enaltecer a escala progressiva dos diferentes níveis. Os diferentes planos fotográficos, igualmente expostos nos fotogramas, ajudaram a organizar o

pensamento estrutural da investigação e marcaram, especialmente, a posição do espectador/leitor na rampa progressiva do espaço, definido pelo aumento da sua escala física e pela diminuição da sua escala mental.

O contraste de escalas é também verificado na ideia de tempo. Nos sonhos de “Inception”, quanto menor for o domínio mental do espaço maior será a ampliação do tempo. Olhamos para esta dilatação como metáfora para o tempo dedicado pelo arquiteto no desenho de um espaço. Quanto maior for o projeto mais tempo necessitaremos para o desenvolver. Essa escala crescente ou decrescente, conforme o sentido que segue, determina o quão dominante é o arquiteto. De igual modo, a distância e controlo do arquiteto serão igualmente afetadas conforme a dimensão física do espaço imaginado. É como comparar o pormenor construtivo à escala 1:10 com a planta de uma cidade à escala 1:1000. Ambas as escalas são necessárias para projetar.

De resto, na narrativa do filme “Inception”, as personagens fazem muitos juízos sobre arquitetura, talvez por terem de representar o papel de arquitetos, mesmo que não a dominem ou a entendam por completo. Nolan, como realizador, pode não dominar todos os aspetos da arquitetura mas, apesar disso, esforça-se para concretizar as suas ideias espaciais, o que faz com que assuma também o papel de um arquiteto.

Concluimos esta investigação admitindo que existiu a hipótese de não fazermos uma dissertação mas sim um trabalho de projeto. Por exemplo, em vez de nos apreendermos com uma análise tão detalhada dos diferentes temas, poderíamos ter abordado as mesmas ideias chave e construir um espaço para um outro nível de “Inception”.

A investigação permitiu-nos compreender o papel dos diferentes planos fotográficos do cinema na arquitetura e estes revelam, por sua vez, as projeções espaciais da arquitetura. Os diferentes enquadramentos, utilizados ao longo do trabalho, permitem diferentes aproximações e relações com a

arquitetura. Um grande plano admite então a necessidade de dominar um detalhe arquitetónico ocultando o resto, enquanto um plano geral procura contextualizar um conjunto de espaços ou até desenhar uma cidade. Este caminho entre textura e cartografia abriga vários enquadramentos intermédios, uns estáticos, outros em movimento, todos estes dependentes de uma distorção criada pelo desenho do arquiteto ou pela lente escolhida pelo realizador.

As projeções mentais, eleitas para o fim de cada nível, representam, de igual modo, um diferente modo de olhar para o espaço. As projeções escolhidas, entre outras possíveis, representam interpretações mentais dos espaços sonhados pela ficção trazida pela arquitetura. Estes espaços correspondem a desenhos, a projetos de sensações e significados. O arquiteto deve assumir assim a importância mental do espaço que desenvolve, seja para criar calma ou agitação, segurança ou medo, conforto ou desconforto, esquecimento ou memória.

Com o desenrolar desta investigação aprendemos a observar o espaço de diferentes maneiras. O trabalho permitiu assim abrir fronteiras na compreensão das intenções espaciais/mentais dos realizadores e dos arquitetos. De igual modo, estes podem analisar o nosso trabalho a partir do espaço. O foco é sempre o espaço, real ou imaginário. A ideia de “Projeção” surge assim como o elo de ligação, como a ferramenta utilizada entre o criar e o investigar. Daí encontramos a pertinência desta investigação, como elemento experimental e como ponto de partida numa carreira de arquiteto e, quem sabe, talvez realizador. A conclusão deste trabalho marca assim uma nova consciência relativa às sensibilidades da arquitetura e desperta um olhar mais atento e interessado no mundo do cinema.

Neste contexto, decidimos concluir a investigação com um pequeno filme que conjuga um fascínio pessoal pelo cinema colocado em função do nosso conhecimento em arquitetura e da nossa prática em fotografia. De algum modo, quisemos colocar-nos no papel de Christopher Nolan e fazer uma experiência de quem está a principiar no cinema e aborda temas de que não domina. Neste momento,

admitimos que nos encontramos no início de uma experiência na prática do cinema, havendo uma clara admiração pela área e reconhecendo a inexperiência de quem nunca experimentou mas gostava de experimentar, por um bocado, aquilo que é projetar um filme.

O desenvolvimento da investigação escrita permitiu concluir que a ficção proporciona a criação de espaços imaginários, com inúmeras maneiras de serem explorados. Deste modo, o trabalho usou o “Inception” na sua origem e “Projections” no seu fim. Este filme, por nós realizado, representa um pequeno tributo a “Inception” e desenvolve um apanhado geral das ideias estudadas ao longo da investigação. Como primeira experiência pessoal, este filme retrata o culminar de esforços de uma pequena equipa, sem orçamento, em plena pandemia de Covid-19.

A narrativa de “Projections” retrata o sonho de um arquiteto de sonhos, do começo ao seu fim. A entrada e a saída do sonho acontecem pelo mar (como no limbo de “Inception”). Não se mostra a realidade e tudo representa a experiência de um sonho na qual é representada a experiência sensorial do protagonista, através de um percurso focado em diferentes espaços sonhados, que este criou subconscientemente.

Acima de tudo, procurámos desde o início criar um trabalho com a estrutura de um filme e daí surgiu a necessidade de desenvolver um filme com a estrutura do trabalho. O desenvolvimento de todo o conjunto da investigação permitiu aprofundar conhecimentos em cinema e arquitetura. Esta aprendizagem trouxe ferramentas indispensáveis para ganhar uma nova visão e esperança, como futuro arquiteto. Da mesma maneira que no início do trabalho afirmamos que a intenção de um realizador deve ser vista da mesma maneira que a intenção de um arquiteto, consideraremos aqui o estudante de arquitetura como um possível realizador. Apesar de ser um estudante de arquitetura a fazer uma dissertação de cinema, a vontade de projetar nunca deixa de estar presente. A ideia seria falar de cinema e projetar, não um projeto ou um filme, mas quem sabe, um sonho.

REFERÊNCIAS

[bibliografia]

- AGREST, Diana I. – **Architecture from Without: theoretical framing for a critical practice**. Edição MIT Press. EUA: Massachusetts Institute of Technology, 1991. ISBN 0-262-51067-7.
- ALBRECHT, Donald; NEUMANN, Dietrich (ed.). **Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner**. Munique/Nova York: Prestel. 1996. ISBN 3791316052.
- ALSAYYAD, Nezar – **Cinematic Urbanism: A History of the Modern from Reel to Real**. Nova York: Routledge, 2006. ISBN 0-415-70049-3.
- ARGAN, Giulio Carlo – **Arte e crítica da arte**. Lisboa: Editorial Estampa, 2010. ISBN9789723308990.
- BANDEIRA, Pedro – **Arquitetura como imagem, obra como representação: subjectividade das imagens arquitectónicas**. Braga: Universidade do Minho, 2007. Dissertação de Mestrado.
- BARTHES, Roland; COMPAGNON, Antoine – **Prétexte: Roland Barthes**. Paris: Bourgois, 2002. ISBN 2267016540.
- BERGER, John – **Modos de Ver**. 4.ª ed. Barcelona: Gustavo Gili, 2000. ISBN 84-252-1807-1.
- BORGES, Jorge Luis – **Obras Completas 1923-1972**. Buenos Aires: Emecé, 1984. ISBN 9500402173. [1949]. pp.537-538;
- BRITTON, Karla – **Auguste Perret**. Phaidon Press, 2001. ISBN 0714840437.
- BROWN, Royal S. – Back From Among the Dead: The Restoration of Alfred Hitchcock's Vertigo. Cinéaste. Vol. 23 No. 1 (1997). Páginas 4-9. [Consult 20 Jun 2020]. Disponível em www.jstor.com/stable/41688982.
- BURKE, Edmund – **A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and the Beautiful**. Londres: Trieste Publishing, 1757. ISBN 9780649076697.
- CAPPS, Robert – Q&A: Christopher Nolan on Dreams, Architecture, and Ambiguity. Revista digital Wired.29 novembro 2010. Disponível em https://www.wired.com/2010/11/pl_inception_nolan/.
- CATALÃO, Helena B. – Desejo, Nihilismo e Testemunho Vertigo de Alfred Hitchcock em Desconstrução. Revista Portuguesa de Filosofia. T. 67 Fasc. 1 (2011). Páginas 21-54. [Consult 20 Jun 2020]. Disponível em www.jstor.com/stable/41803883.
- CATANIA, Saviour – "Truth Beauty" as "Walking Dream": Hitchcock's "Vertigo" and the "Mystic Oxymoron". Literature / Film Quarterly. Vol. 44 No. 1 (2016). Páginas 19-33. [Consult 20 Jun 2020]. Disponível em www.jstor.com/stable/43799044.
- CLARKE, David B. (ed.). – **The Cinematic City**. Abingdon: Routledge, 1997. ISBN 0-415-12745-9.
- CORBUSIER – **Poème de l'angle Droit: Lithographies Originales**. Mondadori Electa, 2012. ISBN 8837091745.
- CORBUSIER – **Une Maison, Un Palais: A La Recherche d'une Unité Architecturale**. Connivences, 1929. ISBN 2866490169.
- CORBUSIER – **Vers Une Architecture**. Flammarion, 2008. ISBN 9782081217447.
- DELEUZE, Gilles – **Conversações**. Fim de Século Edições, 2003. ISBN 9727541828.
- DEUTELBAUM, Marshall; POAGUE, Leland – **A Hitchcock Reader**. 2.ª ed. Wiley-Blackwell, 2009. ISBN 9781405155571.
- DONNELLY, K. J. – **The Shining**. Wallflower Press, 2018. ISBN 0231187238.
- EISNER, Lotte – **The Haunted Screen: Expressionism in the German Cinema and the Influence of Max Reinhardt**. 2.ª ed. University of California Press, 2008. ISBN 978-0520257900.
- ESCHER, Maurits Cornelis – **The Graphic Work**. Taschen, 1992. ISBN 978-3822896341.
- ESCHER, Maurits Cornelis – **Visions of Symmetry**. 2.ª ed. Harry N. Abrams, 2004. ISBN 0810943085.
- FISHER, Mark – The Lost Unconscious: Delusions and Dreams in Inception. Film Quarterly. Vol. 64, n.º 3 (2011), pp.37-45.
- FURBY, Jacqueline; JOY, Stuart – **The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible**. Wallflower Press, 2015. ISBN 0231173970.
- GIL, José; CRUZ, Maria Teresa (org.). – **Revista de comunicação e linguagens 31: Imagens e vida**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2003. ISBN 0870-7081.
- GRILO, João Mário – **As lições do cinema: manual de filmologia**. Lisboa: Edições Colibri/Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, 2007. ISBN 978-972-772-705-6.
- HAUSER, Arnold – **Teorias da Arte**. Lisboa: Editorial Presença, 2005. ISBN 9789722300025.
- HAYLES, N. Katherine; GESSLER, Nicholas – The Slipstream of Mixed Reality: Unstable Ontologies and Semiotic Markers in "The Thirteenth Floor, Dark City, and Mulholland Drive". PMLA. Vol. 119 No. 3 (2004). Páginas 482-499. [Consult 20 Jun 2020]. Disponível em www.jstor.com/stable/25486063.
- HITCHCOCK, Alfred – **Hitchcock on Hitchcock: Selected Writings and Interviews**. University of California Press, 1997. ISBN 0520212223.
- IHERING, Herbert - "Das Cabinet des Dr. Caligari (1920)" in Donald Albrecht; Dietrich Neumann (ed.). - op. cit. p. 52.
- INGELS, Bjarke – **Yes is More**. Copenhagen: TASCHEN, 2009. ISBN 978-3-8365-2010-2.
- JAMESON, Richard T. – Kubrick's Shining. Revista Film Comment. (1980) Página 30. [Consult 20 Jun 2020]. Disponível em <https://www.filmcomment.com/article/stanley-kubrick-the-shining/>.
- JODOROWSKY, Alejandro – **The Black Incal**. Los Angeles: HUMANOIDS, 2012. ISBN 9781594655661.

- JOLY, Martine – **Introdução à análise da imagem**. Lisboa: Edições 70, 2008. ISBN 978-972-44-1389-1.
- KETCHIFF, Nancy – Dr. Caligari's Cabinet: A Cubist Perspective. The Comparatist. Vol. 8 (1984). Páginas 7-13. [Consult 20 Jun 2020]. Disponível em www.jstor.com/stable/44367256.
- KRACAUER, Siegfried – **From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film**. Princeton University Press, 2004. ISBN 978-0-691-11519-1.
- KROHN, Bill – **Hitchcock at Work**. London. Phaidon Press, 2003. ISBN 978-0714843339.
- KROLL, Jack – The Shining: Stanley Kubrick's Horror Show. Revista Newsweek. Nova York. Vol. 1. (1980), p.99.
- KUBRICK, Stanley – **Director's Notes: Stanley Kubrick Movie Maker**. The Observer, 1960.
- LEFEBVRE, Henri – **The Production of Space**. Oxford: Blackwell, 1991. ISBN 9780631181774.
- MEEK, James – Calling on the Audience to Live the Dream. (2010). [Consult 20 Jun 2020]. Disponível em <https://www.theguardian.com/commentisfree/2010/aug/21/james-meek-on-participatory-arts>.
- MENNEL, Barbara – **Cities and Cinema**. Abingdon: Routledge, 2008. ISBN 0-415-36445-0.
- MILLER, D. A. – Vertigo. Film Quarterly. Vol. 62 No. 2 (2008). Páginas 12-18. [Consult 20 Jun 2020]. Disponível em www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2008.62.2.12.
- MIRANDA, José A. Bragança; COELHO, Eduardo (org.). - **Revista de comunicação e linguagens 34 e 35: Espaços**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2005. ISBN 0870-7081.
- MONTEIRO, Paulo Filipe – **As Imagens da Imagem**. Coimbra. Imprensa Universidade de Coimbra, 2012. ISBN 9789892605265.
- MOURA, Eduardo Souto de; TAVARES, André; LOPES, Diogo Seixas; URSPRUNG, Philip; BANDEIRA, Pedro – **Eduardo Souto de Moura - Atlas de Parede**. 1.ª ed. Porto: Dafne Editora, 2011. ISBN 978-989-8217-18-9.
- OLSON, Jonathan R. - "Nolan's Immersive Allegories of Filmmaking in Inception and The Prestige" in Jacqueline Furby; Stuart Joy - op. cit. p.57.
- PALLASMAA, Juhani – **Los ojos de la piel. La Arquitectura y los Sentidos**. 1.ª ed. Espanha: Gustavo Gili, 2010. ISBN 9788425226267.
- PALLASMAA, Juhani – **The Architecture of Image: Existential Space in Cinema**. 2.ª ed. Helsinquia: Rakennustieto, 2007. ISBN 978-951-682-628-1.
- PANOFKY, Erwin – **Significado Nas Artes Visuais**. 3.ª ed. São Paulo: Editorial Perspectiva, 2016. ISBN 9789722309882.
- PENZ, François; LU Andong – **Urban Cinematics: Understanding Urban Phenomena through the Moving Image**. Bristol: Intellect Ltd, 2011. ISBN 978-1-84150-428-5.
- PERRY, Dennis R. – **Hitchcock and Poe: The Legacy of the Delight and Terror**. Lanham: Scarecrow Press, 2004. ISBN 0810848228.
- REDEKOP, Ernest H. – Labyrinths in Time and Space. A Interdisciplinary Critical Journal. Vol. 13 No. 3 / 4 (1980). Páginas 95-113. [Consult 20 Jun 2020]. Disponível em <http://www.jstor.com/stable/24780265>.
- REIMANN, Walter - "Film Architecture - Today and Tomorrow? (1926)" in Donald Albrecht; Dietrich Neumann (ed.). - op. cit. p.52;
- SARTRE, Jean-Paul. – **Qu'est-ce que la littérature ?**. Paris: Gallimard, 1973. ISBN 9782072756948.
- SCHATTSCHEIDER, Doris – Escher's Metaphors. Scientific American. Vol. 271 No. 5 (1994). Páginas 66-71. [Consult 20 Jun 2020]. Disponível em www.jstor.org/stable/10.2307/24942907.
- SERENYI, Peter – Le Corbusier's Changing Attitude toward Form. Journal of the Society of Architectural Historians. Vol. 24 No. 1 (1965). Páginas 15-23. [Consult 20 Jun 2020]. Disponível em www.jstor.com/stable/988274.
- SCHWARZER, Mitchell – **Zoomscape: Architecture in Motion and Media**. 1.ª ed. Princeton Architectural Press, 2004. ISBN 1568984413.
- SIMMEL, Georg – **El Individuo y la Libertad: Ensayos de Crítica de la Cultura**. Ediciones 62, 1986. ISBN 9788429724165.
- SOMMARIVA, Elena – The city in the comics. Revista digital DOMUS. (2010). [Consult 30 Set 2020] Disponível em <https://www.domusweb.it/en/architecture/2010/06/16/the-city-in-the-comics.html>.
- TARKOVSKI, Andrei – **Andrei Tarkovsky: Interviews**. University Press of Mississippi, 2006. ISBN 978-1-57806-220-1.
- TOY, Maggie (ed.). – **Architecture and Film**. Londres: Academy Group, 1994. ISBN 1-85490-246-6.
- TRYON, Charles – Virtual Cities and Stolen Memories: Temporality and the Digital in "Dark City". Film Criticism. Vol. 28 No. 2 (2003-04). Páginas 42-62. [Consult 20 Jun 2020]. Disponível em www.jstor.com/stable/44019162.
- VIDLER, Anthony – **The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely**. London: The MIT Press Ltd, 1994. ISBN 0-262-22044.
- WEADOCK, Isabel – The Prisons By Piranesi. Bulletin of the Detroit Institute of Arts of the City of Detroit. Vol. 22 No. 8 (1943). Páginas 81-84. [Consult 20 Jun 2020]. Disponível em www.jstor.com/stable/41500905.
- WILSON, Eric G. – Gnostic Paranoia in Proyas's "Dark City". Literature / Film Quarterly. Vol. 4 No. 3 (2006). Páginas 232-239. [Consult 20 Jun 2020]. Disponível em www.jstor.com/stable/43798912.
- WOLLEN, Peter – **Architecture and Cinema: Places and Non-Places**. Helsinki: Rakennustaiteen seura, 1996.

[filmografia]

HENDRICKSON, Kim – **VICE and the Criterion Collection Present: Christopher Nolan on 'Following'**. Revista Digital Vice: Paul Rowley .2014. 1 video digital (26min.).

HITCHCOCK, Alfred – **Vertigo**. EUA: Alfred J. Hitchcock Productions, 1958. 1 DVD (129 min.).

KUBRICK, Stanley – **The Shining**. EUA: Warner Bros., 1980. 1 DVD (119 min.).

NEVILLE, Morgan – **Abstract: The Art of Design - Bjarke Ingels: Architecture**. EUA: RadicalMedia, 2017. 1 documentário Netflix (44 min.).

NOLAN, Christopher – **Batman Begins**. EUA: Warner Bros., 2005. 1 DVD (140 min.).

NOLAN, Christopher – **Dunkirk**. Reino Unido: Syncopy, 2017. 1 DVD (106 min.).

NOLAN, Christopher – **Following**. Reino Unido: Next Wave Films, 1998. 1 DVD (69 min.).

NOLAN, Christopher – **Inception**. EUA: Warner Bros., 2010. 1 DVD (148 min.).

NOLAN, Christopher - **Inception: Jump Right Into the Action**. EUA: Warner Bros., 2010. DVD Extra (44minutos.).

NOLAN, Christopher – **Insomnia**. EUA: Alcon Entertainment, 2002. 1 DVD (118 min.).

NOLAN, Christopher – **Interstellar**. EUA: Warner Bros., 2014. 1 DVD (169 min.).

NOLAN, Christopher – **Memento**. EUA: Newmarket Capital Group, 2000. 1 DVD (113 min.).

NOLAN, Christopher – **Tenet**. Reino Unido: Syncopy, 2020. 1 DVD (150 min.).

NOLAN, Christopher – **The Dark Knight**. EUA: Warner Bros., 2008. 1 DVD (152 min.).

NOLAN, Christopher – **The Dark Knight Rises**. EUA: Warner Bros., 2012. 1 DVD (164 min.).

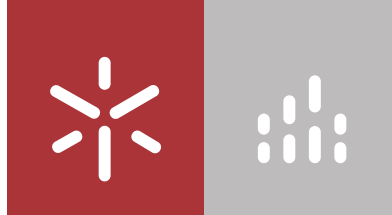
NOLAN, Christopher – **The Prestige**. EUA: Touchstone Pictures, 2006. 1 DVD (130 min.).

PROYAS, Alex – **Dark City**. Austrália: Mystery Clock Cinema, 1998. 1 DVD (111 min.).

RANCE, Mark – **Dark City: The Architecture of Dreams**. EUA: New Line Home Video, 2008. 1 documentário DVD (34 min.).

WIENE, Robert – **Das Cabinet des Dr. Caligari**. Alemanha: Decla-Bioscop AG, 1920. 1 DVD (73 min.).

WINSTON, Anna – **Architecture should be more like Minecraft, says Bjarke Ingels**. Revista Digital Dezeen: Kaspar Astrup Schroder. 2015. (6min.).



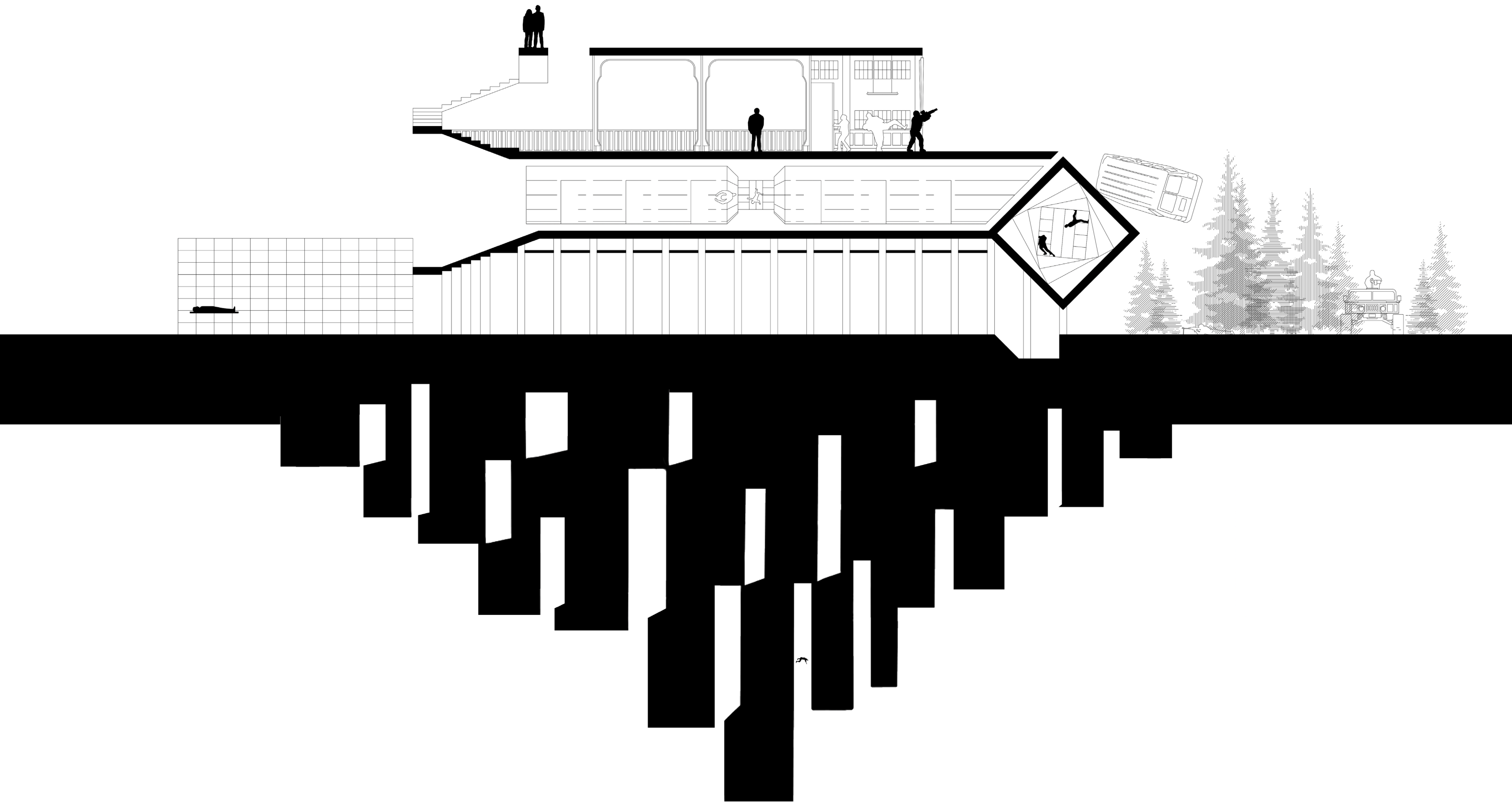
Universidade do Minho

Escola de Arquitetura

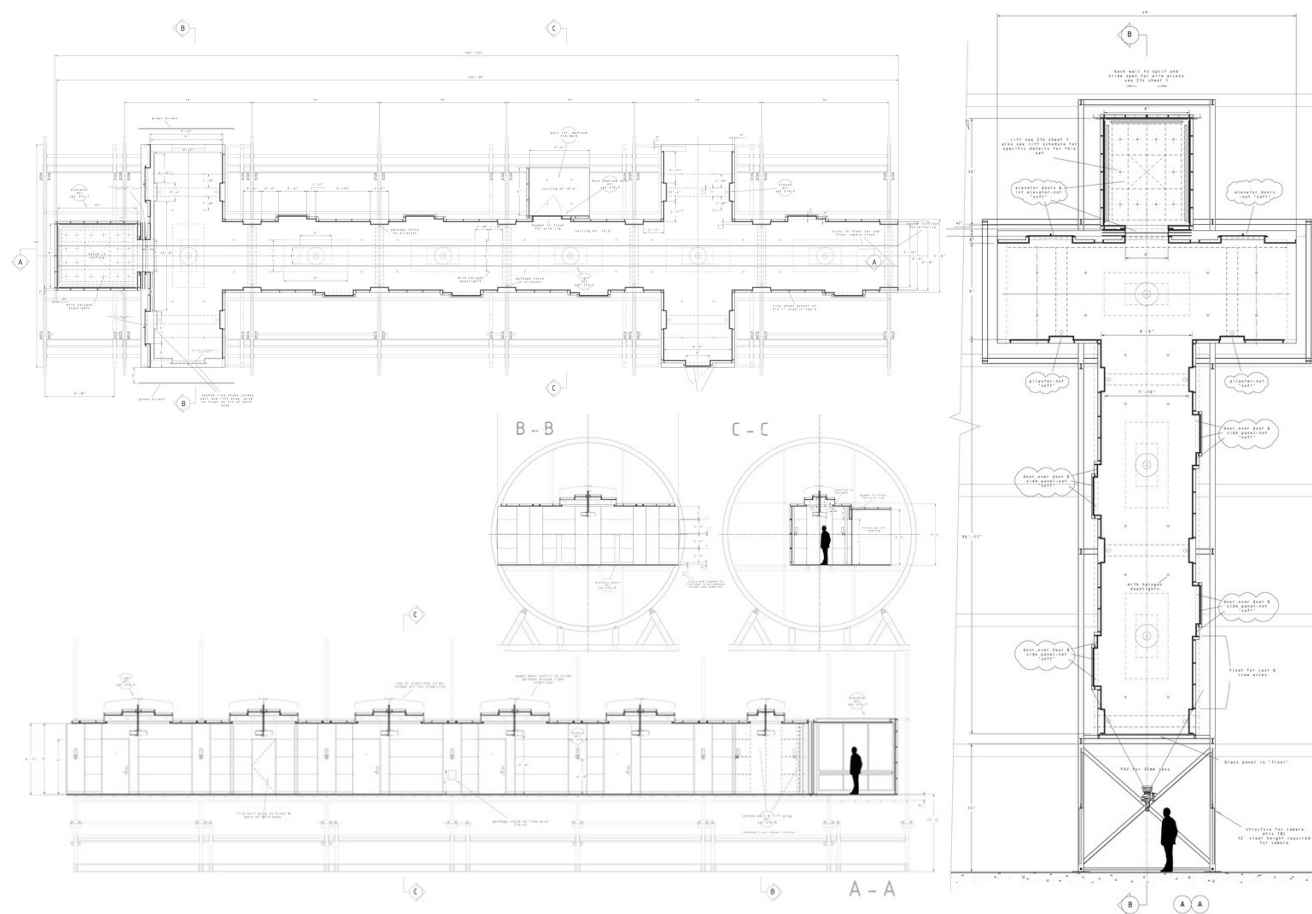
Hélder Manuel Miranda Oliveira

**Níveis de Arquitetura no Cinema:
Projeções Mentais e Espaciais nos Sonhos
de “Inception”**

[ANEXOS]



SINOPSES



INCEPTION

Dom Cobb¹, um ladrão experiente na área da espionagem industrial, é declarado como fugitivo internacional, sendo acusado pela morte da sua mulher Mal². A especialidade da sua empresa consiste em extrair informação valiosa através dos sonhos das suas vítimas, roubando os seus segredos. A equipa de Cobb é constituída por Ariadne³, Arthur⁴, Yusuf⁵ e Eames⁶.

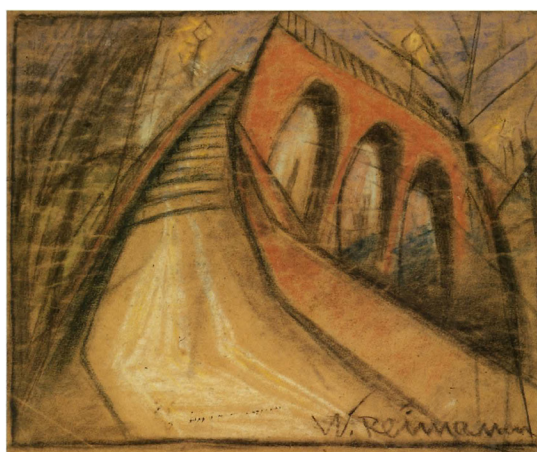
Cobb e a sua equipa são contratados por Saito⁷, um famoso e rico empresário, que promete resolver a acusação de Cobb, permitindo que este volte para os seus filhos nos Estados Unidos. O trabalho proposto por Saito consiste em infiltrar os sonhos de Robert Fisher⁸, o herdeiro de todo o conjunto empresarial da empresa rival. A equipa de Cobb é contratada, não para roubar informação, mas para implantar uma ideia na mente de Fisher (ação denominada de “Inception”). O objetivo da inserção desta ideia é dismantelar todo o império que Fisher herda. Com o objetivo de recuperar a vida passada com os filhos, Cobb reúne a equipa e juntos planeiam a missão. Esta foi organizada para atingir, pouco a pouco, o subconsciente da vítima e, como tal, a equipa de Cobb engendra um plano complexo e extenso, dividido em três níveis de sonho.

A eficácia de Cobb, no mundo dos sonhos, é sempre comprometida pelo aparecimento da “projeção” da sua mulher morta. Mal morre após a sua longa estadia no retiro romântico criado por ambos no “limbo” (o quarto nível, não planeado na missão). Após Mal ficar muito familiarizada com este mundo sonhado, Cobb implanta-lhe a ideia de que o mundo que viviam anteriormente era irreal. Como o próprio Cobb afirma, “não há nada mais resiliente que uma ideia” e, por consequência, quando voltam à realidade, Mal suicida-se saltando da janela de um hotel, achando que vai acordar do sonho. A projeção de Mal representa uma cópia criada por Cobb, que interfere com o seu subconsciente.

Ariadne, a arquiteta da equipa de Cobb, desenha os diferentes níveis para enganar a vítima e para dificultar a interferência de Mal na missão. Ao longo dos níveis, que correspondem a sonhos dentro de sonhos, a equipa percorre diferentes experiências espaciais. A missão de implantar a ideia em Fisher é concretizada no terceiro nível de sonho. No entanto, Cobb e Ariadne necessitam de ir ao “limbo” resgatar Saito, pois este foi atingido no início da missão e não consegue acordar.

O final do filme é incerto, Cobb parece concluir a missão, toda executada pela equipa enquanto dormiam num voo com a vítima. O final alternativo da narrativa aponta para a possibilidade de Cobb estar preso dentro de um sonho, achando que vive na realidade.

- 1 - Interpretado por Leonardo DiCaprio;
- 2 - Interpretada por Marion Cotillard;
- 3 - Interpretada por Ellen Page;
- 4 - Interpretado por Joseph Gordon-Levitt;
- 5 - Interpretado por Dileep Rao;
- 6 - Interpretado por Tom Hardy;
- 7 - Interpretado por Ken Watanabe;
- 8 - Interpretado por Cillian Murphy.



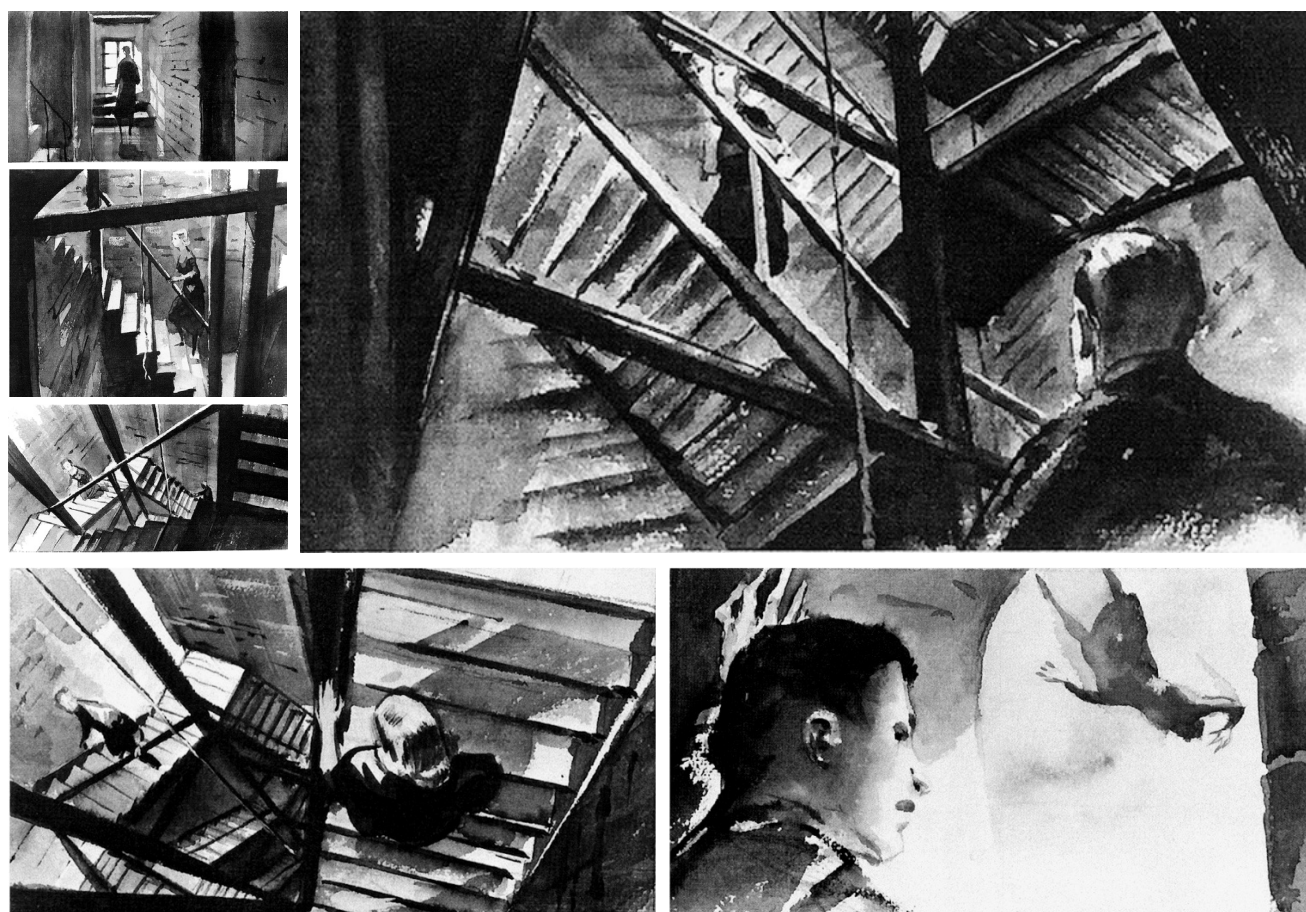
DAS CABINET DES DR. CALIGARI

Franzis⁹, um jovem com ar misterioso, aparece hipnotizado pela visão de uma mulher, Jane¹⁰. Esta visão relembra-lhe uma história e decide contá-la ao homem que o acompanha, sentado ao seu lado.

A história de Franzis tem início numa feira no norte da Alemanha, onde a atração principal é a de Caligari¹¹. A atração deste homem é um sonâmbulo chamado Cesare¹², que Dr. Caligari afirma possuir habilidades proféticas se for acordado do seu sono de 23 anos. Dr. Caligari, uma figura que contrasta com o ambiente festivo da cidade, procura obter licença para a sua atração. Quando o faz, Dr. Caligari é gozado pelo secretário municipal da cidade que, misteriosamente, aparece morto na manhã seguinte. Mais tarde, Franzis e Alan¹³ entram na tenda de Caligari. Cesare acorda para responder às perguntas da plateia. Alan não perde tempo e pergunta quanto tempo viverá, o sonâmbulo responde: “até ao amanhecer”. Na manhã seguinte Alan aparece esfaqueado, tal como a última vítima. Franzis, destroçado com a morte do amigo, procura descobrir o assassino. Rapidamente relaciona os dois assassinatos suspeitando de Caligari. Franzis decide espionar a carroça de Caligari, onde vê Cesare dormindo na sua caixa. Ao mesmo tempo Cesare aparece noutra parte da cidade, tentando matar Jane, a amada de Franzis. O sonâmbulo não a consegue matar e decide sequestrá-la, fugindo com ela. O barulho acorda a cidade e um grupo de homens persegue o assassino. Cesare larga Jane e tenta fugir, morrendo pelo caminho. Embora Jane teime que Cesare é o assassino, Franzis afirma ser impossível, porque o viu a dormir no momento do rapto. Franzis e a polícia inspecionam a carroça de Caligari e descobrem um manequim realista ocupando o lugar de Cesare, na sua caixa. Caligari escapa e foge para um manicómio. Franzis segue-o e entra neste espaço, descobrindo o escritório do diretor, o escritório do homem que persegue. Descobre que este é obcecado por um mistério de 1783, onde um sonâmbulo chamado Cesare foi hipnotizado para se tornar um assassino. Na tentativa de estudar a mente do verdadeiro Caligari, o diretor faz experiências com um homem sonâmbulo, a que também chama de Cesare. Os trabalhadores do manicómio aparecem com o corpo de Cesare e Caligari ataca-os, desmascarando-se.

Franzis termina a história e volta com o seu companheiro para o pátio, o pátio de um manicómio. Neste espaço encontra Jane e Cesare. Quando o diretor aparece, Franzis exalta-se e acusa-o de ser Caligari, atacando-o. Franzis é capturado e colocado na mesma cela onde Caligari foi preso na sua história, com uma camisa de forças. O final do filme transmite a ideia que Franzis criou esta história na sua mente, utilizando os outros doentes como personagens da narrativa.

9 - Interpretado por Friedrich Feher;
 10 - Interpretada por Lil Dagover;
 11 - Interpretado por Werner Krauss;
 12 - Interpretado por Conrad Veidt;
 13 - Interpretado por Hans Heinrich von Twardowski.



VERTIGO

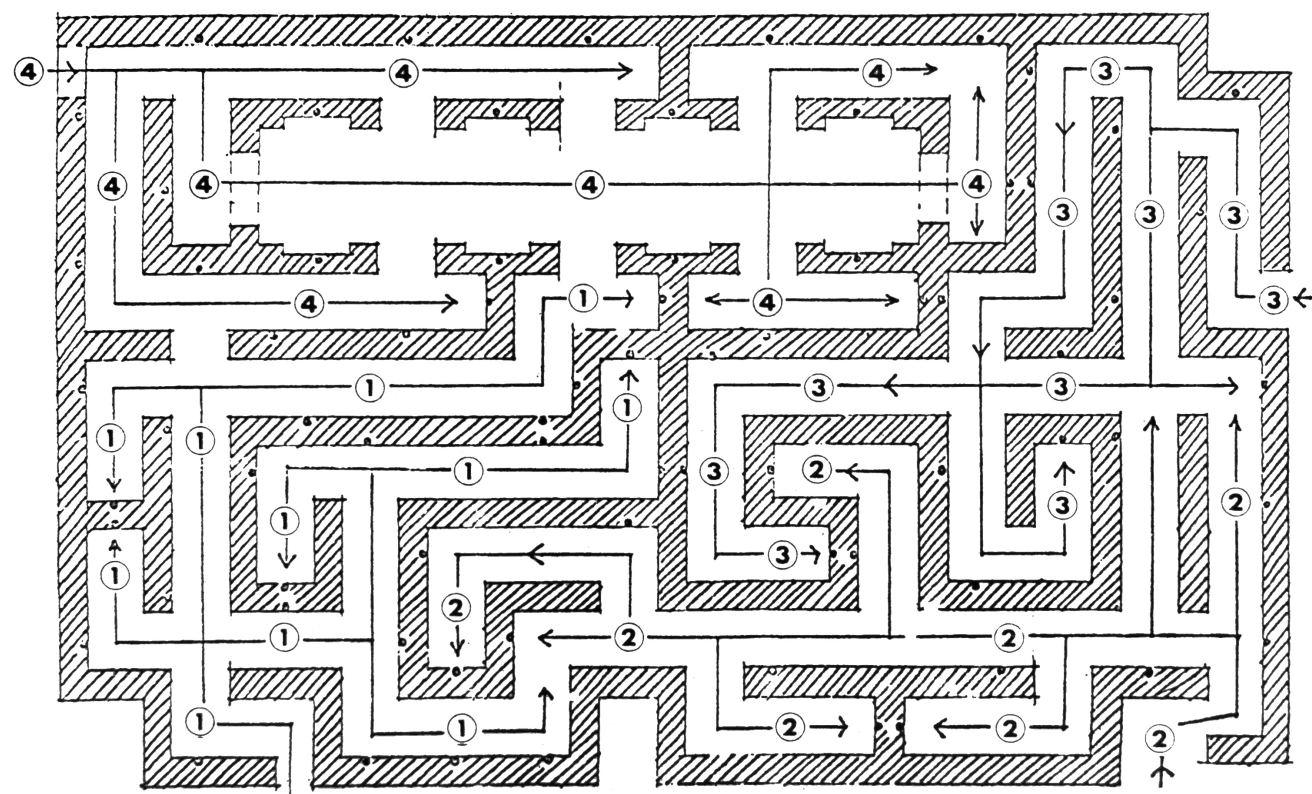
John Ferguson¹⁴, apelidado de Scottie, é um polícia reformado pois descobre que tem medo de alturas. Scottie descobre a sua fobia após uma perseguição nos telhados de São Francisco, onde escorrega e fica pendurado, causando a morte de um colega que o tenta ajudar. O medo de alturas faz com que Scottie deixe assim o seu posto na polícia.

Gavin Elster¹⁵, um amigo conhecido da faculdade, pede a Scottie para seguir a sua esposa Madeleine¹⁶ afirmando que esta está possuída pelo espírito da sua bisavó Carlota. Scottie encontra-se cético, mas decide aceitar. Numa das caminhadas, Scottie segue Madeleine até à Golden Gate Bridge, onde esta se tenta suicidar. Scottie salva-a e leva-a para o seu apartamento, onde Madeleine afirma não se lembrar do que aconteceu. No dia seguinte, Madeleine faz alusões à sua bisavó e a sonhos que teve sobre morte. Ela descreve, num dos sonhos, uma torre numa aldeia espanhola, que Scottie identifica como a Missão de San Juan Bautista. O detetive decide levar Madeleine até ao local. Ela reconhece o espaço e foge, subindo a torre pelas escadas em espiral. Nesta perseguição, o medo de alturas de Scottie torna-o incapaz de continuar a subida, ele olha pela janela e vê um corpo a cair. Gavin é liberado de qualquer responsabilidade pela morte da sua mulher, enquanto Scottie é novamente repreendido por permitir que a sua fobia cause a morte de mais pessoas.

Scottie cai numa profunda melancolia, agravada por um complexo de culpa, tendo de ser internado. Quando sai da clínica psiquiátrica volta a vaguear pela cidade e vê indícios de Madeleine em todo o lado, encontrando uma mulher muito idêntica. A sua obsessão obriga-o a abordá-la, convidando-a para jantar. Enquanto a mulher, Judy Barton¹⁷, se prepara para fugir, escreve uma carta. Nesta carta ela revela que se fez passar pela esposa de Gavin, pois este queria encobrir a sua morte. Enquanto a verdadeira mulher foi atirada da torre, Scottie foi a testemunha ideal, incapaz de subir a torre para descobrir o crime. Judy decide rasgar a carta e ir ao jantar. Scottie mostra-se completamente interessado, na medida em que esta mulher se assemelha bastante com Madeleine. Mais tarde Scottie pede-lhe um cabelo loiro e roupas idênticas, tentando recriar Madeleine. Judy resiste mas acaba por aceitar, mostrando-se apaixonada. Numa das saídas Judy pede ajuda a Scottie para colocar um colar, o de Carlota, desmascarando-se.

Ao perceber a verdadeira identidade da mulher, Scottie arrasta-a pelas escadas da torre sineira, onde a confronta com a decepção que lhe causou. Quando alcançam o topo e se abraçam, Judy assusta-se com uma freira e cai da torre, morrendo. Este momento final do filme marca a cura da acrofobia de Scottie, substituída pela mágoa e depressão causada pela morte da sua amada.

14 - Interpretado por James Stewart;
 15 - Interpretado por Tom Helmore;
 16 - Interpretada por Kim Novak;
 17 - Interpretada por Kim Novak.



THE SHINING

Jack Torrance¹⁸, um professor dispensado pela sua conduta violenta, sonha ser escritor. Para ter tempo para a escrita, Jack procura emprego como zelador de um hotel remoto nas montanhas do estado do Colorado.

Na entrevista de emprego no hotel Overlook, o manager conta-lhe a história do antigo zelador, que com o isolamento assassinou a mulher e as duas filhas gémeas. A chegada de Jack com a sua família ao hotel, para dar início ao trabalho, contrasta com a saída dos funcionários. Durante a visita de reconhecimento o chefe Dick Hallorann¹⁹ repara que Danny Torrance²⁰, filho com 6 anos de Jack, partilha da mesma capacidade de percepção extrassensorial, a que chama de “shining”. Estas visões fazem com que Danny sinta e veja o passado violento do hotel. Enquanto Jack se encontra distraído e o com dificuldades na escrita, a sua mulher Wendy²¹ e Danny exploram o hotel e o labirinto gigante na sua parte exterior.

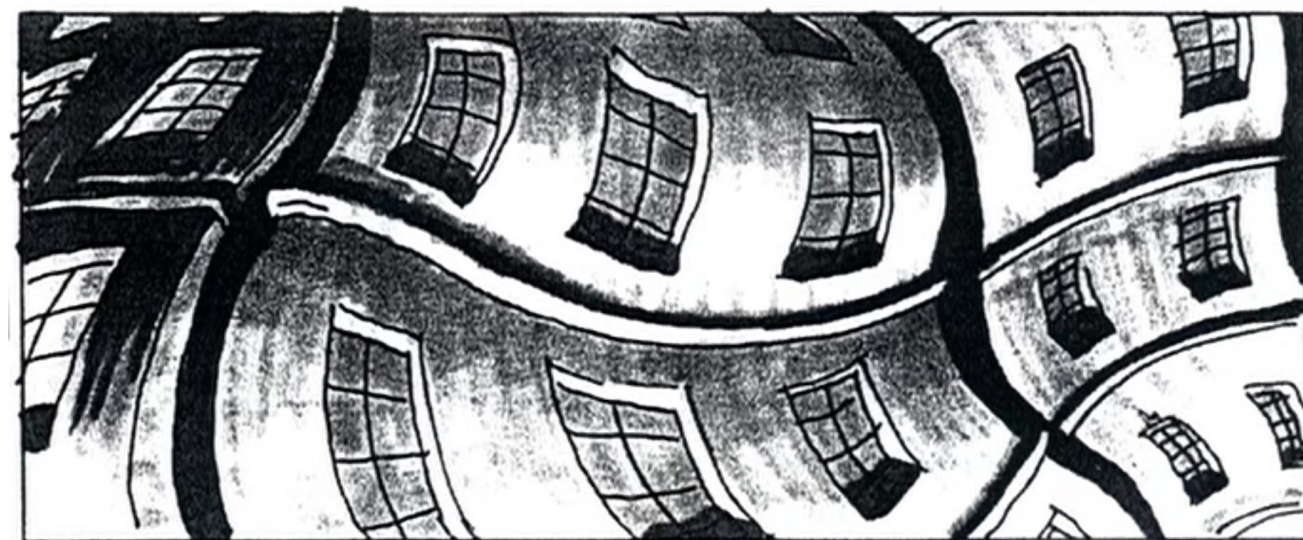
Com o passar dos dias, Jack começa a despertar sinais de loucura, sobretudo nos momentos que grita com Wendy. O poder extrassensorial de Danny faz com que este tenha várias visões pelos corredores do hotel, como a onda de sangue e as gémeas assassinadas, que o convidam a brincar, eternamente. Num dos seus passeios pelos corredores do hotel, Danny encontra a porta do quarto 327 aberta e decide entrar. Mais tarde aparece magoado e em estado de choque. Jack vai investigar onde o filho afirma ter sido atacado. Quando entra no quarto, Jack é surpreendido por uma bela mulher, jovem e despida. Após seduzir Jack, ela torna-se num cadáver em decomposição. Jack volta ao encontro da família e afirma que não viu nada. A sua mulher quer ir embora, culpando-o do que aconteceu ao filho.

Numa das suas visões, Jack está numa festa dos anos 1920 no salão do hotel. Grady²², o antigo zelador, surge como empregado de mesa, afirmando que Jack deve “corrigir” (matar) a família por interferir no seu dever para com o hotel. A um dos ataques de loucura de Jack, Wendy defende-se com um taco, deixando-o inconsciente e fechando-o na dispensa. Ao estar trancado, num espaço mais pequeno, a loucura de Jack aumenta. Entretanto, Hallorann recebe sinais de socorro através da habilidade de Danny. Libertando-se, Jack persegue a sua família com um machado até um beco sem saída, a casa de banho.

Interrompido pela sua chegada, Jack mata Hallorann e continua a perseguir o filho até ao labirinto exterior. Neste último momento Danny conduz o pai até este se perder no labirinto. Jack percorre o labirinto e não encontra o filho, morrendo congelado.

18 - Interpretado por Jack Nicholson;
 19 - Interpretado por Scatman Crothers;
 20 - Interpretado por Danny Lloyd;
 21 - Interpretada por Shelley Duvall;
 22 - Interpretado por Philip Stone.

REVISED
SC. 66 8-7-96
DARK CITY



DARK CITY

John Murdoch²³, um aparente homem comum, é procurado pelo inspetor da polícia Frank Bumstead²⁴ por uma série de assassinatos que não cometeu. John vagueia pela cidade questionando a sua realidade, reparando que as pessoas da cidade congelam no tempo, adormecem todas à meia-noite em ponto.

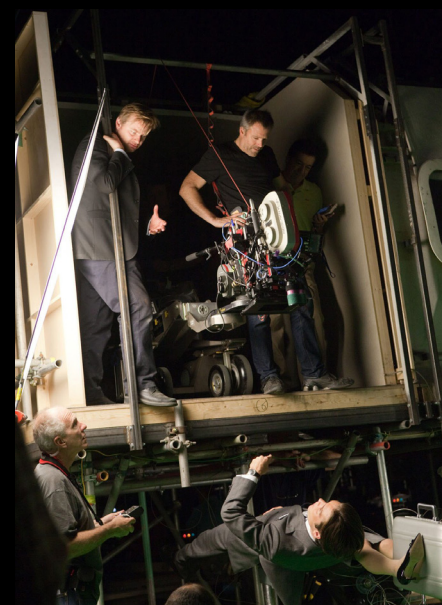
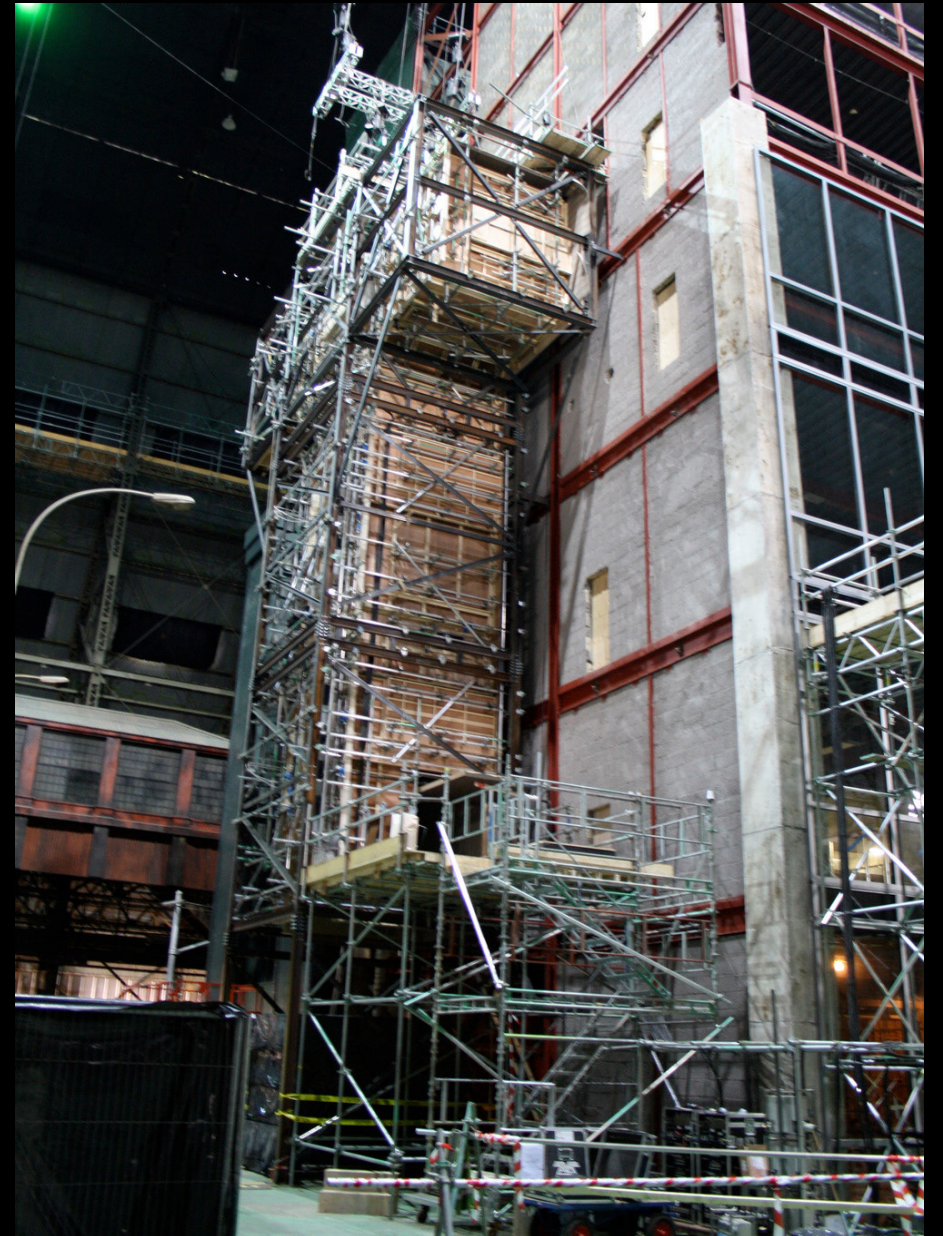
John acorda desorientado numa banheira de um hotel. No quarto recebe um telefonema de Daniel Schreber²⁵ dizendo para fugir do hotel, pois está a ser perseguido por um grupo de homens, os “Strangers”. Durante a conversa, John descobre o cadáver de uma mulher com cortes misteriosos, feitos por uma faca deixada no local. John foge antes da chegada dos Strangers.

John caminha pela cidade tentando lembrar quem é e onde está. Quando encontra a sua carteira John descobre o seu nome verdadeiro e vai ao encontro da sua mulher Emma²⁶. Os Strangers aparecem e John escapa, descobrindo que tem poderes (“tune”). John descobre, pelo seu tio, que veio de uma aldeia costeira chamada Shell Beach. Os Strangers, perturbados pela presença de um humano que partilha dos mesmo poderes, injetam um dos membros do grupo com as memórias perdidas de John, na tentativa de o encontrarem. Os poderes de John surgem por ter acordado a meio do processo de implantação de memórias. Numa das meias-noites, John observa os Strangers a transformarem o espaço em tempo real, alterando a narrativa e a identidade das pessoas, injetando-lhes novas memórias. John acaba por conhecer Frank, que reconhece a sua inocência. Eles encontram e confrontam Dr. Schreber, que explica que os Strangers são uma raça alienígena em extinção, organizada numa mente coletiva que procura uma cura, através dos humanos. Decidem partir na procura de Shell Beach. Quando atingem um ponto sem saída, John começa a partir a parede que limita o espaço da cidade. Os Strangers aparecem e, na luta, Frank cai pelo buraco, revelando o exterior da cidade artificial. Os Strangers decidem sequestrar John para a parte subterrânea da cidade onde lhe tentam injetar todas as memórias que possuem. Dr. Schreber acaba por trair os Strangers injetando certas memórias que tornam os poderes de John ainda mais fortes.

John acorda e derrota os Strangers. Após a luta, John usa o seu dom para melhorar a cidade, devolvendo-lhe o sol e o mar, recriando Shell Beach. John encontra Emma, agora como Anna, que não se lembra dele pois foi injetada com novas memórias. Voltam a conhecer-se e vão juntos para Shell Beach.

23 - Interpretado por Rufus Sewell;
24 - Interpretado por William Hurt;
25 - Interpretado por Kiefer Sutherland;
26 - Interpretada por Jennifer Connelly.

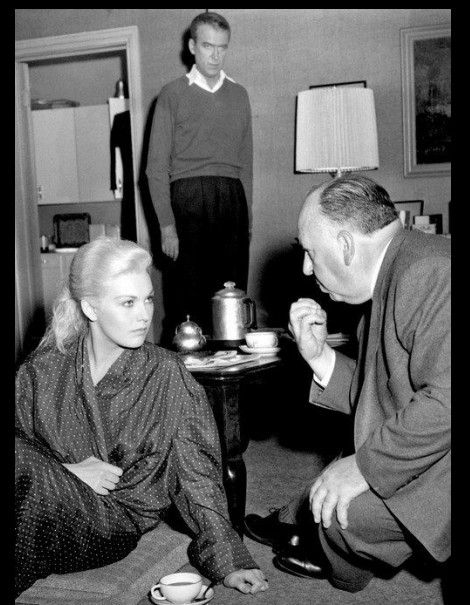
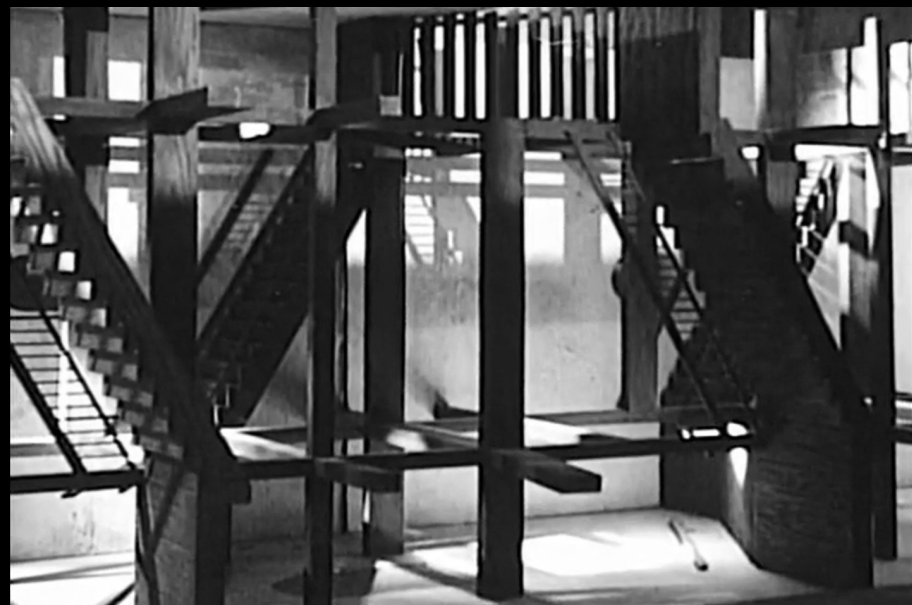
FOTOGRAFIAS DE PRODUÇÃO - INCEPTION



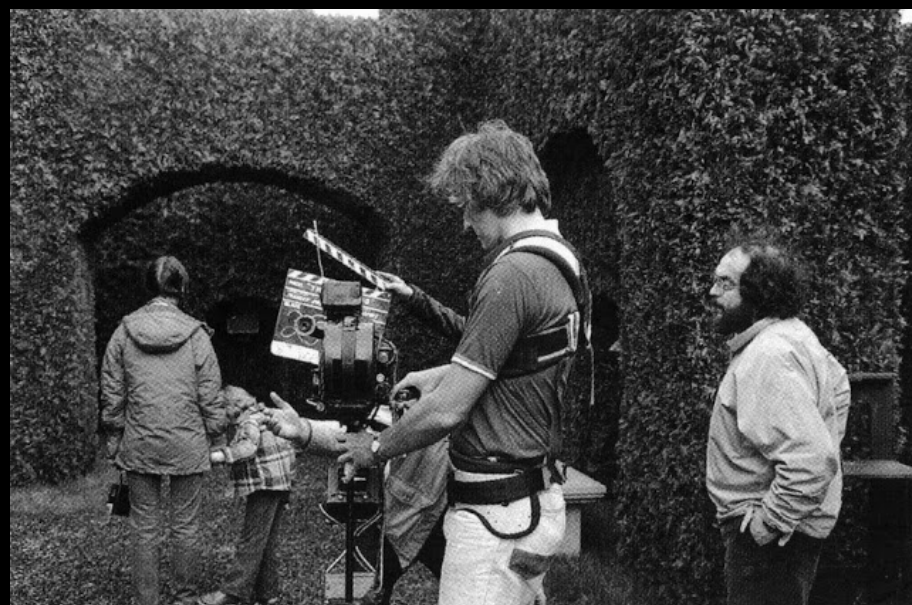
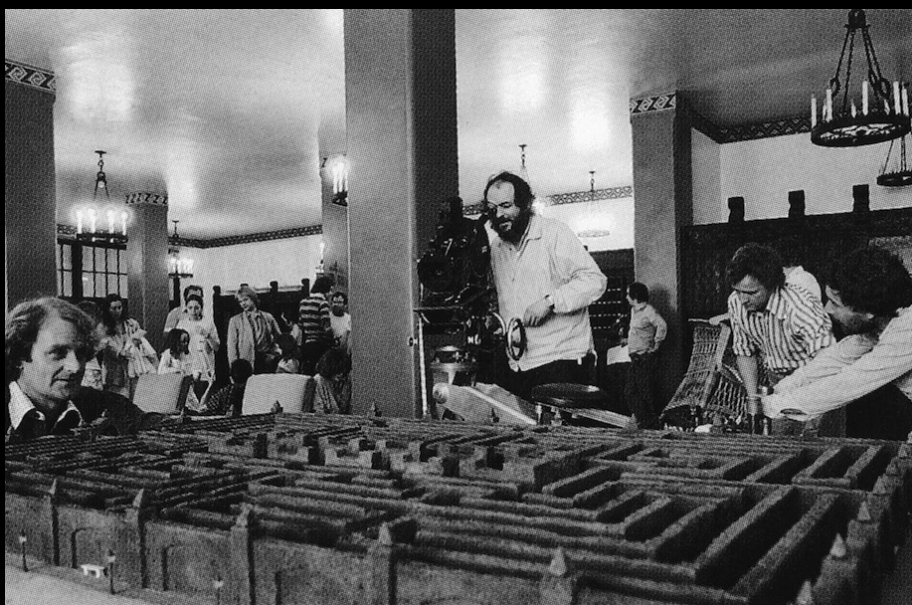
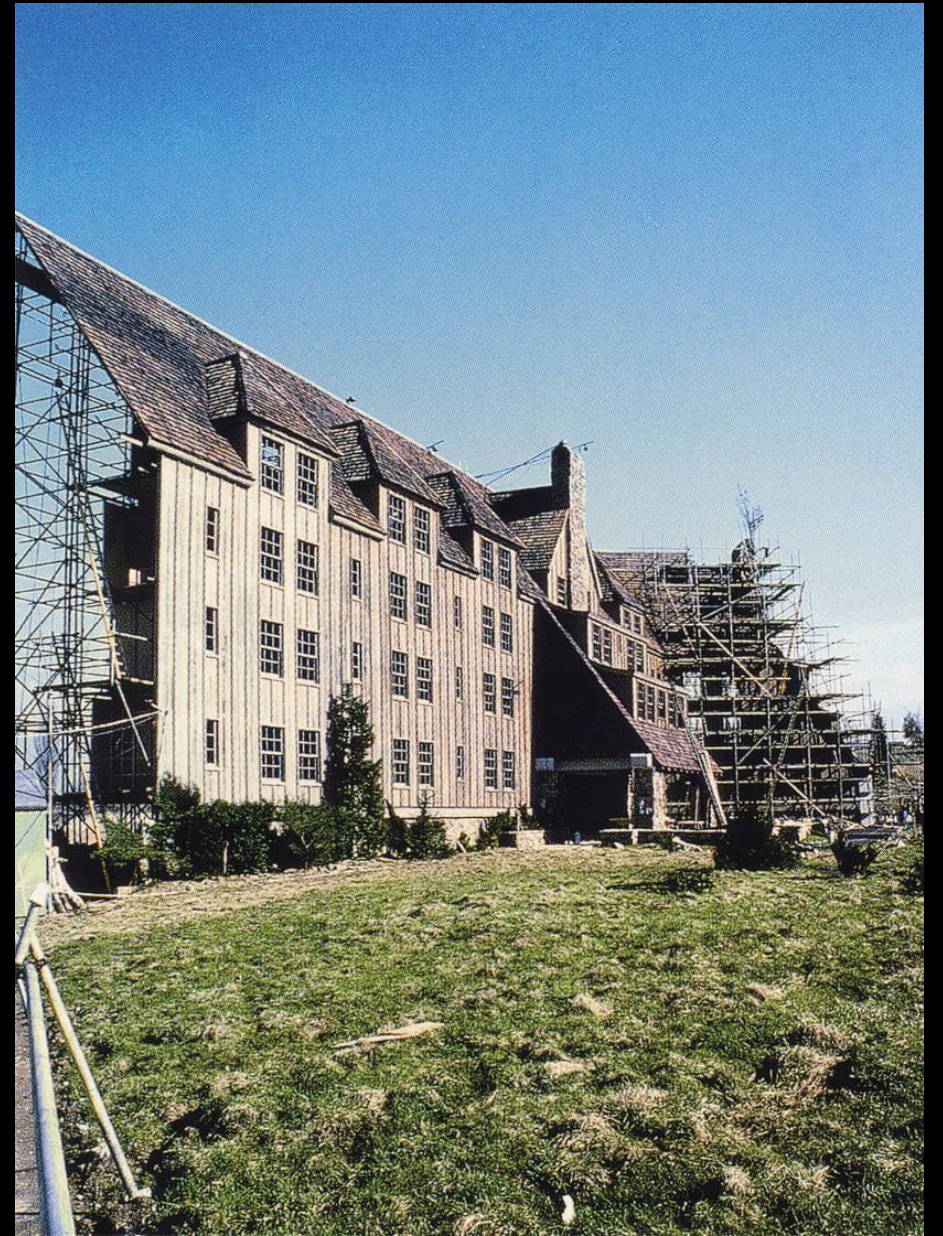
FOTOGRAFIAS DE PRODUÇÃO - DAS CABINET DES DR. CALIGARI



FOTOGRAFIAS DE PRODUÇÃO - VERTIGO



FOTOGRAFIAS DE PRODUÇÃO - THE SHINING



FOTOGRAFIAS DE PRODUÇÃO - DARK CITY



FOTOGRAFIAS DE PRODUÇÃO - PROJECTIONS



FOTOGRAFIAS AUTORAIS

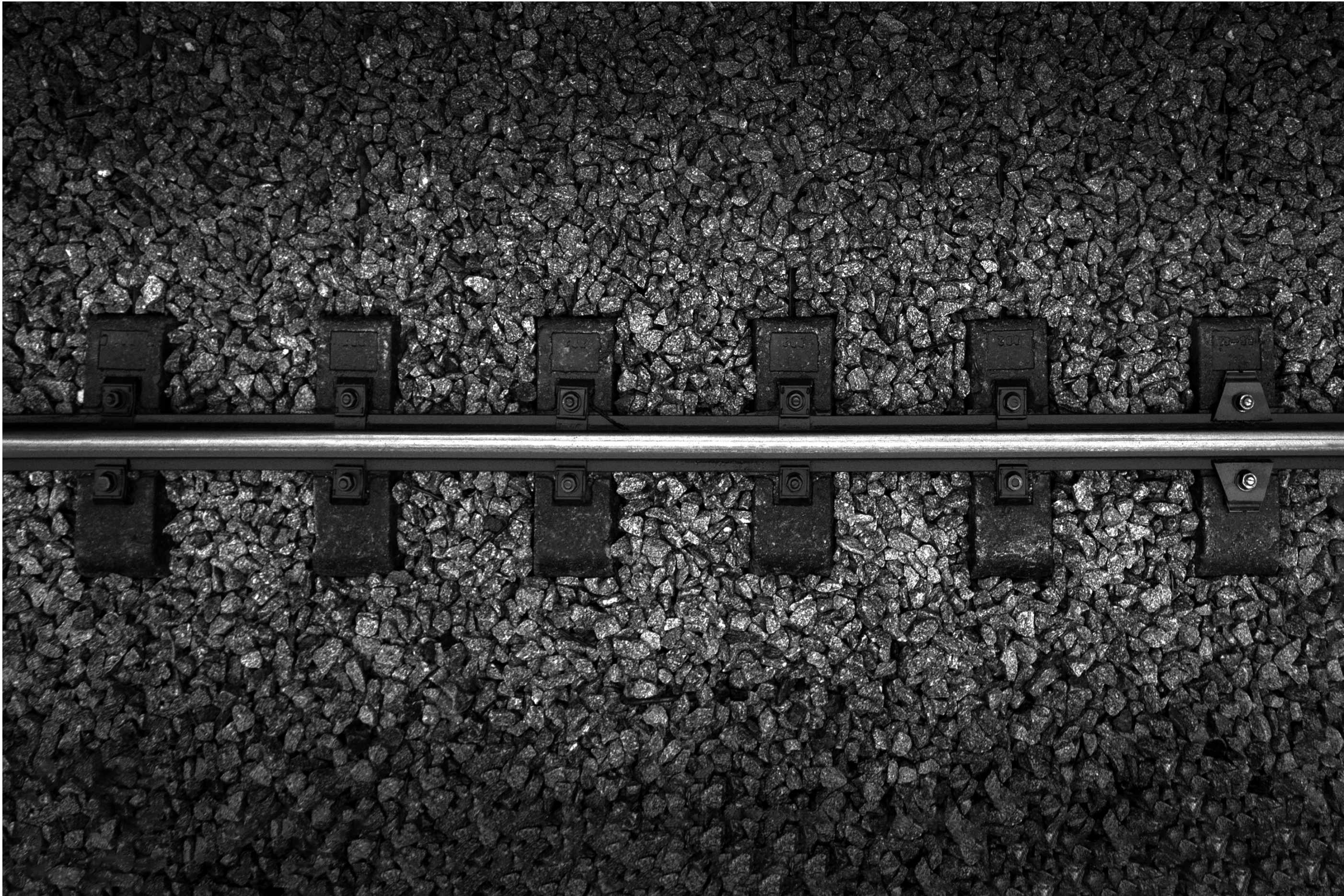
NÍVEL 1 - PARADOXO



NÍVEL 2 - CORPO



NÍVEL 3 - LABIRINTO



NÍVEL 4 - LIMBO



INDICAÇÕES PARA VISUALIZAÇÃO DO FILME: PROJECTIONS

Disponível em:
www.vimeo.com/505333753

Palavra-passe:
lab_inv_helder-oliveira

FICHA TÉCNICA

1. DAS CABINET DES DR. CALIGARI

Direção: Robert Wiene
Produção: Erich Pommer, Rudolf Meinert
Argumento: Carl Mayer, Hans Jnaowitz
Elenco: Werner Krauss, Conrad Veidt, Friedrich Feher, Lil Dagover, Hans Heinrich von Twardowski, Rudolf Lettinger
Música: Timothy Brock
Cenografia: Hermann Warm

3. THE SHINNIG

Direção: Stanley Kubrick
Produção: Stanley Kubrick
Argumento: Stanley Kubrick, Diane Johnson
Elenco: Jack Nicholson, Shelley Duvall, Danny Lloyd, Scatman Crothers
Música: Wendy Carlos, Rachel Elkind
Cinematografia: John Alcott
Edição: Ray Lovejoy

2. VERTIGO

Direção: Alfred Hitchcock
Produção: Alfred Hitchcock
Argumento: Alec Coppel, Samuel A. Taylor
Elenco: James Stewart, Kim Novak, Barbara Bel Geddes
Música: Bernard Hermann
Cinematografia: Robert Burks
Direção de fotografia: Robert Burks
Direção de arte: Herny Bumstead, Hal Pereira

4. DARK CITY

Direção: Alex Proyas
Produção: Andrew Mason, Alex Proyas
Argumento: Alex Proyas, Lem Dobbs, David S. Goyer
Elenco: Rufus Sewell, William Hurt, Kiefer Sutherland, Jennifer Connelly, Richard O’Brien, Ian Richardson, Bruce Spence, Colin Fries, John Bluthal, Mitchell Butel
Música: Trevor Jones
Cinematografia: Dariusz Wolski

5. BATMAN BEGINS

Direção: Christopher Nolan
Produção: Emma Thomas, Larry J. Franco, Charles Roven
Argumento: David S. Goyer, Christopher Nolen
Elenco: Christian Bale, Michael Caine, Liam Neeson, Katie Holmes, Gary Oldman, Cillian Murphy, Tom Wilkinson, Rutger Hauer, Ken Watanabe, Morgan Freeman
Músic: Hans Zimmer, James Newton Howard
Cinematografia: Wally Pfister
Direção de arte: Peter Francis, Paul Kirby
Edição: Lee Smith

6. DUNKIRK

Direção: Christopher Nolan
Produção: Emma Thomas, Christopher Nolan
Argumento: Christopher Nolan
Elenco: Fionn Whitehead, Tom Glynn-Carney, Jack Lowden, Harry Styles, Aneurin Barnard, James D’Arcy, Barry Keoghan, Kenneth Branagh, Cillian Murphy, Mark Rylance, Tom Hardy
Música: Hans Zimmer
Direção de fotografia: Hoyte van Hoytema
Direção de arte: Nathan Crowley
Edição: Lee Smith

7. FOLLOWING

Direção: Christopher Nolan
Produção: Emma Thomas, Jeremy Theobald, Peter Broderick
Argumento: Christopher Nolan
Elenco: Jeremy Theobald, Alex Haw, Lucy Russel, John Nolan
Música: David Julyan
Cinematografia: Christopher Nolan
Edição: Gareth Heal, Christopher Nolan

8. INSOMNIA

Direção: Christopher Nolan
Produção: Paul Junger Witt, Edward L. McDonnell, Broderick Johnson, Andrew A. Kosove
Argumento: Hillary Seitz
Elenco: Al Pacino, Robin Williams, Hilary Swank, Maura Tierney, Martim Donovan, Nicky Katt, Paul Dooley
Música: David Julyan, Randy Edelman
Cinematografia: Wally Pfister
Edição: Dody Dorn

9. INTERSTELLAR

Direção: Christopher Nolan
Produção: Emma Thomas, Christopher Nolan, Lynda Obst
Argumento: Jonathan Nolan, Christopher Nolan
Elenco: Matthew McConaughey, Anne Hathaway, Jessica Chastain, Casey Affleck, Wes Bentley, Bill Irwin, Mackenzie Foy, Matt Damon, Topher Grace, Ellen Burstyn, John Lithgow, Michael Caine, Timothée Chalamet
Música: Hans Zimmer
Direção de Fotografia: Hoyte van Hoytema
Direção de arte: Nathan Crowley
Edição: Lee Smith

10. MEMENTO

Direção: Christopher Nolan
Produção: Suzanne Todd, Jennifer Todd
Argumento: Christopher Nolan
Elenco: Gury Pearce, Carrie-Anne Moss, Joe Pantoliano
Música: David Julyan
Cinematografia: Wally Dorn
Edição: Dody Dorn

11. TENET

Direção: Christopher Nolan
Produção: Emma Thomas, Christopher Nolan
Argumento: Christopher Nolan
Elenco: John David Washington, Robert Pattinson, Elizabeth Debicki, Dimple Kapadia, Michael Craine, Kenneth Branagh
Música: Ludwig Göransson
Direção de fotografia: Hoyte van Hoytema
Edição: Jennifer Lame

12. THE DARK KNIGHT

Direção: Christopher Nolan
Produção: Emma Thomas, Charles Roven, Christopher Nolan
Argumento: Jonathan Nolan, Christopher Nolan
Elenco: Christian Bale, Michael Caine, Heath Ledger, Gary Oldman, Aaron Eckhart, Maggie Gyllenhaal, Morgan Freeman
Música: Hans Zimmer, James Newton Howard
Direção de fotografia: Wally Pfister
Direção de arte: Nathan Crawley
Edição: Lee Smith

13. THE DARK KNIGHT RISES

Direção: Christopher Nolan
Produção: Emma Thomas, Charles Roven, Christopher Nolan
Argumento: Jonathan Nolan, Christopher Nolan
Elenco: Christian Bale, Michael Caine, Gary Oldman, Anne Hathaway, Tom Hardy, Marion Cotillard, Joseph Gordon-Levitt, Morgan Freeman
Música: Hans Zimmer
Direção de fotografia: Wally Pfister
Edição: Lee Smith

14. THE PRESTIGE

Direção: Christopher Nolan
Produção: Christopher Nolan, Emma Thomas, Aaron Ryder
Argumento: Jonathan Nolan, Christopher Nolan
Elenco: Hugo Jackman, Christian Bale, Michael Caine, Scarlett Johansson, David Bowie, Rebecca Halls, Andy Serkis
Música: David Julyan
Cinematografia: Wally Pfister
Edição: Lee Smith

15. INCEPTION

Direção: Christopher Nolan
Produção: Christopher Nolan, Emma Thomas
Argumento: Christopher Nolan
Elenco: Leonardo DiCaprio, Ken Watanabe, Joseph Gordon-Levitt, Marion Cotillard, Ellen Page, Tom Hardy, Cillian Murphy, Dileep Rao, Tom Berenger, Michael Caine
Música: Hans Zimmer
Cinematografia: Wally Pfister
Direção de Arte: Luke Freeborn, Matthew Gray, Brad Ricker, Dean Wolcott
Edição: Lee Smith
Companhias produtoras: Legendary Pictures, Syncopy Films
Distribuição: Warner Bros
Género: ficção científica, aventura, suspense, drama
Tempo de duração: 147 minutos
Idiomas: Inglês, Japonês, Francês
Data de lançamento: 22 de julho de 2010

Locais de filmagem:

Fortress Moutain, Kananaskis Country, Alberta, Canadá
Kananaskis Village, Kananaskis Country, Alberta, Canadá
Estágio 16 - 4000 Warner Brothers Studios, Burbank, EUA
Falls Lake, Backlot, Universal Studios, Universal City, EUA
Edifício John Ferraro, 111 North Hope Street, Los Angeles, EUA
Comodoro Schuyler F. Heim Bridge, Los Angeles, EUA
Leo Carrillo State Beach - Pacific Coast Highway, Malibu, EUA
Rancho Palos Verdes, EUA
Spring Street, Los Angeles, EUA
Pasadena, EUA
Nova York, EUA
Da Stuzzi Delicatessen, 6 Rue César Franck, Paris, França
Ponte de Bir-Hakeim, Paris, França
Rue Bouchut, Paris, França
Shizouka, Japão
Edifício Ark Mori - 1-12-32, Akasaka, Minato, Tóquio, Japão
Tânger, Marrocos
Bedford, Bedfordshire, Reino Unido
Cardington Airship Hangars, Bedfordshire, Reino Unido
Farnborough Airfield, Hampshire, Reino Unido
University College London, Bloomsbury, Londres, Reino Unido

16. PROJECTIONS

Direção: Hélder Oliveira
Produção: Hélder Oliveira
Argumento: Hélder Oliveira
Elenco: Rui Dias
Música: Tiago Matos
Equipa de Filmagem: André Ramos, Hélder Oliveira
Iluminação: André Ramos
Edição: Hélder Oliveira
Agradecimentos: João Rosmaninho
Tempo de duração: 5 minutos

Locais de filmagem [em Portugal]:

Choupal de Ponte da Barca [Barca/Pablo Pita]
Estação Ferroviária de Caide
Praia da Apúlia
Sanatório de Paredes de Coura
Serra do Caramulo
Zona Industrial de Barcelos

